コアマガジン

橋本和明［著］
txt by Kazuaki Hashimoto



誰も語れなかった
パソコンの黒歴史

違法コピー職人たち



WareZ君へ　投稿者：KKC　投稿日：1月27日（月）19時22分18秒

wareZ君、”ワレズ”には笑わせてもらったよ。
しかし、私は君のような馬鹿にはきて欲しくない。
だから教えてやろう。だが二度とここにくるな。

WareZ isn't soft.
WareZ is name of bad copy soft.
Do you understand?
You never come here.

あまりに簡単すぎる英語で書きました。
これで分かるかな？
馬鹿だからわかんないかもね

You is a big fool man.
Hahahaha.

この本を偉大なるハッカー、
KKCに捧げる

違法コピー職人たち

～誰も語れなかったパソコンの暗黒史～

橋本和明［著］
txt by Kazuaki Hashimoto

コアマガジン

違法コピー職人たち

～誰も語れなかったパソコンの暗黒史～

橋本和明［著］
txt by Kazuaki Hashimoto

コアマガジン



まえがき

インターネットは情報を簡単に手に入れる手段だ。ちょっと検索エンジンに文字列を入れれば、たちどころに目的の情報が手に入る。

けれど、インターネットで手に入る情報だけで、ほんとうによいのか。インターネットは主にパソコンを使って接続するから、パソコンについては膨大な情報がインターネットに存在する筈だ。でも、ちょっと調べてみてほしい。インターネットが一般的になる前、パソコンはいったいどういうものだったのか。そもそもインターネットっていつから使われるようになったの？　それすら調べることが難しいことに気づかないだろうか。

それに、インターネットの情報は正確ではない。特にその書かれている事象がどれくらいの時期に発生したのかを調べるにも、ブログでもない限り、いつ書かれたものか知るすべがない。

確かに必要な情報が理路整然とまとまったホームページだってある。それなりに昔の話だって調べて掲載してくれている。けれど、そんなことは一般的なパソコンの歴史、パソコンがいつ出た、ゲームがいつ出た、とかそういう情報は、誰かが記憶するまでもなく、当時の雑誌などを調べれば手に入ってしまうことばかりなのだ。

パソコンの歴史を語るときに、一番欲しいものは、当時のココロだ。まとまった情報には、そこに生きた人たちの魂はない。でも昔体験した具体的なことをホームページで書こうにも、インターネットは個人情報を知られることが非常に恐れられる。だからホームページでは、自分が何をしていたかなんて書けないことが多い。

当時の空気を知ろうとしても、ホームページは、更新が止まれば消えてしまうので、当時のものを見つけるのは難しい。掲示板だって、日本最大の掲示板である2ｃｈは、過去ログが全部は公開されていない。その前に全盛だった「ＮｉｆｔｙＳｅｒｖｅ」というパソコン通信のログもまた、閉鎖に伴って公開が停止した。インターネット創世記にあった掲示板は、いずれ飽きられ、放置されている間に閉鎖されてしまった。

今、パソコンの歴史は抹殺されようとしている。

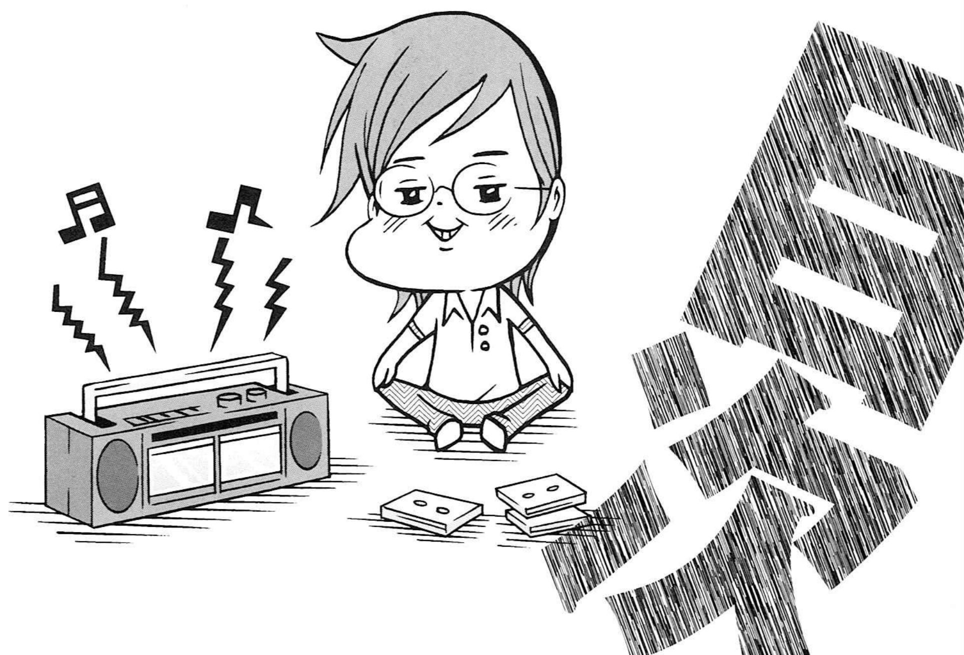
ソフトが欲しかったあの頃。ゲームをたくさん遊びたかった時代。どうしてファミコンを買わないでパソコンを買ったのか……。ソフトのコピーは違法で悪いことだ。けれど、パソコンでコピーを使ったことない人なんて、ほとんどいないんじゃないだろうか。

しかし「汚い」歴史は消えてしまう。いくら正直に歴史を残そうとしたって、せいぜいコピーが蔓延した時代を「みんな犯罪者でした」と一言で済ますのがいい所で、それはどういう風潮でやられていたのか、未来には誰も知ることができなくなっているのではないか。

コンピュータの歴史とは、即ちコピーの歴史。ビデオの歴史がエロと切り離せないように、パソコンとコピーは切り離せまい。

ＢＢＳのログが公開停止されて、個人がパソコンのフロッピーに保存された資料たちも、ディスクの劣化や、メディアの移行によって、取り出せる状況ではなくなっている。今、パソコンの歴史は、もうすでに失われつつあるのだ。パソコンが楽しかった時代は、個々の頭の中にしか残っていない。けれど、この記憶が消えてしまったら、誰もこの時代を知る人はいなくなってしまうのではないか。

すべての情報が電子化され、出版はインターネットに押されているといわれている。けれど「本」は、インターネットのような流動的空間と異なり、後世にもきちんと残すための「資料」になる。歴史書、と言えるほど資料は集められなかったけれど、誰かがこの本を読んで、当時の記憶を呼び戻し、より正確な「歴史」が公開されることを期待したい。



第三章 家庭用パソコン戦国時代
16ビットパソコン／パソコン通信全盛期 045

第四章 とにかく何でもコピーしちゃえ
Windowsの登場前夜 073


行くぞ！
コピー合宿

第七章 モラルハザードの発生
NapsterからWinMX



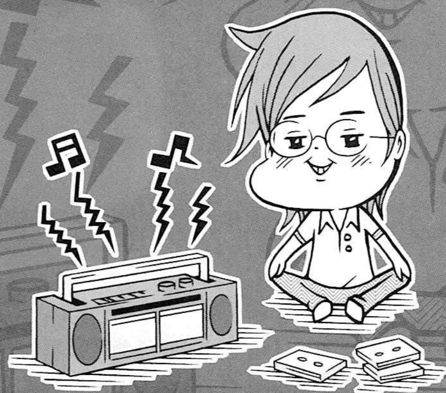
第八章 カジュアルコピーの蔓延化
WinMXの地下化とWinnyの登場



カバー、本文イラスト／ホリユウスケ

第一章 家にコンピュータがやってくる

ソフトのコピーが始まった時



コピーよもやま昔話

ナイコンの時代
店頭で生まれたコミュニティ

パソコンは超高級品だった
——高価ゆえにコピーはあたりまえ

コピー&パソコンの歴史を語るにしても、私個人は、最初にプログラムを作ったのは、Comodole VIC-20だ。さすがにフロッピーディスクドライブが実装されているパソコンよりはずっと前の機種だけど、かといってTK80やAppleⅡみたいに、回路図を元に部品を買ってきて自作したり、またモニタすらもなかったりするような、パソコンだかマイコンだかよくわからない時代というのは、実体験がない。だから、TK80の時代は知るわけがないし、AppleⅡの時代なんて、指をくわえてみているだけだった。

1980年、ホビーパソコンが市場にぽつぽつ出てきた頃。市販ソフトなんていうものは、パソコンショップにカセットテープが少し置いてあるだけ。販売方法の中心は通販がほとんどであったし、そもそもソフトは売るものではなかった時代だったと聞いている。考えてみれば、パソコンソフトはプログラムが本などに掲載されていて、ただひたすらに打ち込んで、動いて感動するような時代だった。グラフィックなんて遠い世界。BASICでプログラムを作って、テキストベースで、文字が動いたり、色が変わるだけで大喜びだったのだ。



●当時出回ったAppleIIのパチモノ「Orange」

当時の私は、典型的なナイコン少年だった。店頭にパソコンが一台置いてあって、そこに、パソコンを持っていないナイコン少年が集まる。彼らは自分で作ったデータをカセットテープに保存し、再生してまわりのナイコン少年に披露したり、誰もいない時は、プログラムの打ち込みでパソコンを独占した。中にはパソコンを持っている人もいて、そんな奴は、すげえプログラムを持ってきて店頭で自慢する。

そんな時代が、かすかな記憶には残っているけれど、語れるほど

の知識はないし、そもそもコピー文化が当然のようにあったものの、多分コピーする記録媒体そのものも高価であったため、さほど激しいものではなかったのではないだろうか。
今考えてみれば、回路図を見て部品を集めて、ハードを自作することは「ハードそのものがコピー」であった訳だが、金のない人はそれが当然だった。ハードでもそんな勢いだから、ソフトに到ってはさもありなん、コピーのどこが悪いという感じですらあった。

ゲームは本の中にある！
——プログラム打ち込みの時代

パソコンの歴史は、ほとんどが欲望と共に進化していく。パソコンの構造がより複雑化し、さすがにハードのコピーも難しくなったあたりで、パソコンユーザーの興味は「ソフトウェア」の複製に向いていくことになった。
当時パソコンは、ビジネス用途を主とした高額なハードと、ホビーユースの低価格ハードに二分していた。その性能差といえば、今考えれば2～3倍しかないようなものだったが、価格はといえば、5倍から10倍の差があった。そのため、ほとんどの個人ユーザは、ホビーマシンを手にしていた。
ホビーマシンユーザーの大半は子供や学生。当時はファミコン（ファミリーコンピュータ）がすでに発売されていたが、彼らのほとんどは、パソコンゲームに並々ならぬ興味があった。時はまだゲーム創世記といえる時代。とにかくゲームと名のつくものならプレイしたくて仕方なかったわけだ。ならばファミコンを買えばいいのだが、ファミコンの場合、ゲームカセットを買わなければ遊べない。価格は当時でも1本4000円ほど。何タイトルも遊ぼうとすると、さすがに出費としては大きい。しかし、パソコンは違う。
プログラムを作れば、自作ゲームで遊ぶことができるのだ。しかし、自分でゲームを作るのはかなり難しいので、そういう人のために、プログラム雑誌というものが存在していた。



●プログラム雑誌「プログラムポシェット」

数百円で買えるプログラム雑誌には、読者が作ったゲームなどのリストが掲載されている。そして、ユーザーはそれを打ち込めばゲームを遊べたのだ。1冊の本には１０本から５０本のゲームが掲載されており、打ち込みに1日から2日はかかるものの、その後は自由に遊べるので、毎月数百円で、遊びきれないほどのゲームを手にすることができたのだ。

さらに、打ち込んでいるのはプログラムそのもの。当時のパソコンにはプログラムの原理を書いた本までマニュアルとして付属していたため、打ち込んでいるプログラムの動きは、そのマニュアルを見れば理解できるようになる。さらに自らの手で打ち込んでいるので、プログラムそのものまで自然と覚えていった。

プログラムを覚えると、今度は打ち込んだゲームを改造し始める。そしてそれがさらに進んでいくと、オリジナルのゲームを作るに到っていく。

ゲームを作る作業そのものもまた、ゲームのようなもの。当時はプログラムをするといっても、コード量は数十キロに満たないものだから、学生は授業中などに紙の上でプログラムを書き、頭の中で動きを想像して、ゲームの完成を妄想していたものだった。他人のゲームを見て、遊んで、解析して、改造して、自分のものに取り入れていく。「ゲームをただで遊ぶ」ため、プログラマーが大量に生まれた時代だった。いや〜、欲望ってのは、最大の原動力なんですね。

さて、すべての子供が持っていた「ゲームをただでやりたい」という欲。当時は先述のように打ち込んでいくしか方法はなかったが、その欲を「お金の力」で解決しようという人も少なからずいた。

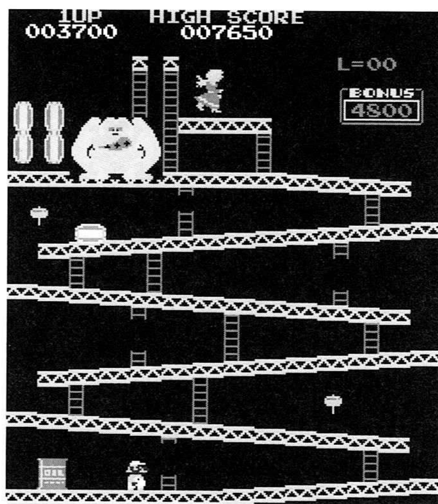
とにかく、ゲームをやりたい。しかしプログラムを打ち込むのは大変、という人が数多くいた。そこで登場するのが、雑誌に掲載されているゲームのプログラムをカセットテープに保存し、打ち込みの手間を省いたテープサービス。当時「ハドソン」という会社が、雑誌「ＰＩＯ」のテープを販売していたのが有名だった。

当時、パソコン販売店がゲームを作ってほそぼそとオリジナルゲームを売っていた事実はあるが、全国区できちんと販売されたのは、ここらへんの時期からといえるだろう。

コピーは合法!?
——まだソフトに著作権が認められなかった頃

　当時ゲームのプログラムを雑誌に公開できるような投稿者は、ヒーロー扱い。そういう人がどんなゲームを作っていたかというと、例えばアーケードの人気ゲームの見たままコピーのようなゲームだった。もともとのゲームが単純なルールであったゆえ、オリジナリティも微妙とは言えるのだが、ゲームの模倣は、ある意味法律で保護されていない状態だったのだ。
　プログラムが著作物として認められなかったのは、まず一つがハードウェアは工業製品であるがゆえに著作物として認めると工業の発展が阻害されるからという理由と、ソフトウェアはその考え方自体が存在せず、ソフトはハードがなければ動かないため、ハードの一部として認識されていたからだ。

　当時の風潮はどちらかというと、コピーするのがあたりまえ、という方が強かった気がする。そもそもこの時代、ソフトウェアに著作権は認められておらず、ゲームのコピーは半ば自由だったものだ。おかげでアーケードゲームでも、ひとつのゲームがヒットすれば、別の会社が偽モノを製作するようなことも日常茶飯事で、例えば海賊版が多数存在した「ドンキーコング」も任天堂が作ったことになってはいるが、もともとは別の会社から買い取ったもので、オリジナル作品でないことはあまりにも有名。事実の程は明らかではないが、買ったのはライセンスではなく、完成した基盤であって、それ以上の数を同社がコピー、販売していたとも噂されている。



●クレイジーコング

　しかしそこで、デッドコピーにうんざりしていた会社が訴えを起こす。1983年の「パックマン訴訟」である。これはゲームのアイデアそのものを、映画の著作物と同様であると定義し、それを上映する、つまりゲームを設置している喫茶店などに「違法に複製さ

れたものを、違法に上映している」として、訴えを起こしたものだった。
まあ、当時はソフトなんて最新の考えをもつ裁判官もいなかっただろうから、映画に例えるのはかなり妥当だったと言えるだろう。

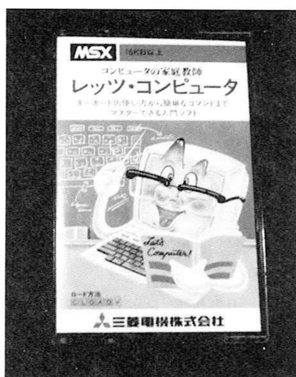

●当時のパックマンの筐体

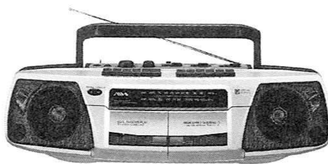
で、この上映権を主張した裁判。当時、海賊版の販売を行っていた業者を訴えたのではなく、営業しているのは店舗であることから、当時存在したゲームセンター全店を対象に別々の訴訟を行わなければいけない、など、訴訟に対してのハードルを非常に高く設定され、裁判は難航。でもどうにか、東京地裁がコンピュータプログラムを「著作権法上保護される著作物に当たると認められる」との判断を下し、事実上、本訴訟の認定を以て、初めてプログラムは著作権に保護されることになった。つまり、1982年以前は著作権は保護されていなかったわけだ。
余談になるが、あの当時一般的だったテーブル筐体もまた、オリジナルを考えた人がいるわけだが、数十台販売した後に早々にコピーされてしまった。意匠権などの登録はしっかりしていたものの、前述の件では、結果一ヶ所を訴えればあとは判例を元にお金を取って回ればよかったので、まだ裁判も難しくなかったのだが、本件では、日本全国を同時に訴えなければ認めない、という条件をつきつけられ、裁判の数が多ければそれぞれに供託金がかかり、金銭負担が天文学的数字になってしまうため、権利の主張を断念したという話だ。

ダビングでコピー！
ダブルラジカセは万能コピー機だった

さてこのころ、アーケードゲームでも「DECOカセ」のように、内部でカセットテープが回っていたものもあるにはあったが、FCはもとよりアーケードではROMという半導体にデータを書き込むのが一般的になっていた。
しかしパソコンでは打ち込んだプログラムを保存する先として、当時まだフロッピーは一般的ではなくてカセットテープに保存する

のが当たり前だった。記録の方法は単純。まず、データを音に変える。例えば「ド」の音は00というような感じ。それを高速に切り替えて、だいたい1秒間に2400bps（2・4キロbps＝0.0024メガbps）という情報量で記録していく。パソコンのメモリ容量は10キロ〜20キロのものがほとんどであるから、1秒に300バイト（0・3キロ）だいたい10〜20秒で読み出しは終わるので、容量の小さい頃はカセットテープでデータを保存するのも容易だったのだ。





●カセットテープの市販ソフト（上）と（下）ダブルラジカセ

で、そのカセットテープに記録されているのは音だから、当然音楽のようにダブルラジカセでダビングもできる。つまりパソコン少年にとって「ダブルラジカセ＝魔法のコピーマシン」であり、倍速ダビングなんてできるデッキを買った日には「無限ゲーム製造工場」となったわけだ。パソコン上でも、カセットテープの内容を単純に読み込んで書き出すコピーツールらしきものはあるにはあったが、ラジカセの方がてっとりばやいというのが定説になっていた。

なお、ダビングは音質が劣化するのであまり何度もコピーはできなかったが、高級なデッキだとノイズを除去しようとするのでうまくいかない。とにかく安いデッキを使うのが定番だった。

実は、ソフトを発売するメーカーの方も、実は量産するのにラジカセを使っていた。ティーアンドイーソフトの5周年記念冊子には「カチカチに干からびたご飯粒がパッケージについていた」などというエピソードもあったくらいだ。今のように数千、数万本もゲームが売れない、家内制手工業時代のこころ温まるお話だといえよう。

そのころの私は、ダブルラジカセなんて当然買うお金はないので、学校をフル活用してダビングに精を出していた。行く場所は放送室。カセットデッキはいくつもあるので、お金を貯めてケーブル（1000円くらい）を購入。こうして学校の機材を駆使してひこひこダビング。ダビングを繰り返すとテープは劣化していくので、自分の

持っているマスターから常にコピーするようにしていた。1本10 0円のBON（当時、安売りで有名だったメーカー）の60分テープを買い込み、人に200円で売りつけるような日々。そのお金でさらに新しいゲームを買ったり……。

文房具屋でファミコンコピー
――ROMカセット書き換え機の登場と衰退

判例が出てもすぐ訴えられるとかいうことはあまりないし、そもそも今まで当たり前だったところに、禁止！　と急に言われたってなかなか従うわけはなく、世間にはコピーはいけないという意識そのものもろくに育たなかった。当時、FCのゲームは、内部に、半導体記憶素子であるROMを利用しており、大量生産だからこそ4000円でも利益が出るのであって、同じようにコピーをするならどうしても4000円かかってしまう。

じゃあどうやったらコピーが可能になるか、業者は考えた。まず、EPROMという書き換え可能なROMを搭載した空カセットを用意する。このカートリッジは4000円と、空のわりには結構な値段。しかし、市販のゲームカセットから、その空カセットに複製ができる装置を用意すると、ゲームをコピーして自分のものにすることができるようになるのだ。飽きたらもう一度カセットの中身を消して、新しいゲームを書き込めばいい。こうすれば、市販のゲームカセットは一時的に手元にあればことたりる。ただ、この方法では、コピーの元となるゲームが最初に必要なので、業者は書き換え機を個人ではなく、文房具屋や駄菓子屋などに、あらかじめゲーム数本とセットで販売していた。

まず子供は空のカセットを買う。すると、書き換え機のあるショップに書き換え料数百円を払うだけで、いろいろな種類のゲームを楽しめる。ショップは、その書き換え料で儲け、また新しいゲームを買ってソフトのラインナップを増やす、という仕組みになっていた。FCの爆発的流行に乗って、この書き換え機はかなりの台数が売れたと思われる。

でもこんな方法より、ゲームそのものをビデオと同じようにレンタルしたほうが早いし、そもそも、この方法が出回った直後から、カセット内部に特殊チップを搭載したゲームが登場して、コピーできないソフトが連発されることになる。結果として、書き換え機はすぐ使い物にならなくなってしまった。このカートリッジで動かすことができたのは、せいぜい「ボンバーマン」あたりまでと記憶している。

その後、この書き換え機は、後に家庭用の「ファミコピア」なども発売されたが、やはりすぐに使えなくなってしまった……。



すっご～い人気のファミカセ用の"ダビングマシン"

★友達に差をつけよう！



1台 ¥9,900（生カセットは別売 1本¥2,300）

（生カセットはファミリーエース専用品のみ当社以外ではいっさい市販していません。）

★ファミカセ〔生カセット〕—— 追加1本¥2,300

★消去用のアダプターもあります。（別売品）

※ダビングをして他人への販売は法律で禁じられております。

地区別の販売店募集中！

★ハイー丁あがり！ 今日から友達のゲームソフトもボクのもの……

TVゲームが一段と楽しく、一気にカセットが増やせる信じられないようなビッグチャンス！

★カセットポン——わずかな時間で出来上り!!（数分～数十分）

★専用のファミカセ（生カセット）はゲームを消去できるので再利用のダビングOK!!

お申し込みは、お電話か現金書留で…

株式会社 恵伸産業

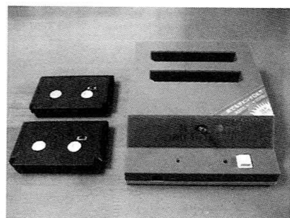
東京☎03(354)4061(代) 大阪☎06(376)3508(代)

■東京本社 ■大阪支社

僕の子供も愛用



輪島功一さん

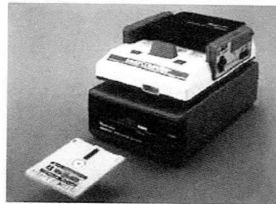


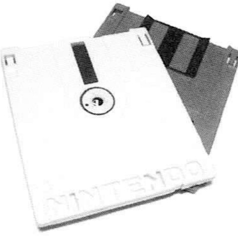
●当時のダビングマシンの広告（左）とダビングマシン（上）

私的複製なら合法
——「バックアップ」時代の到来

カセットテープはダビングすればよかったので、コピーし放題。FCカセットはコピーが無理、というのが一般的な考えだった。しかし、FCのハードで「ディスクシステム」というものが発売されてから状況は大きく変わってくる。ゲームは2500円。オフィシャルに提供される書き換えサービスも500円でできる、子供には夢のようなハードだった。

コピーは表向きはできないようになっていたが、ディスクシステムで採用された形式のクイックディスクは、見た目はディスクの格好はしているものの、中はカセットテープを渦巻状に並べただけのもの。記録方式もカセットテープと同じ。ならば、ダビングをする



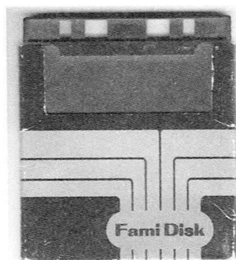


●ディスクシステム（上）と専用クイックディスク（下）

要領でドライブを結線すれば、コピーは簡単にできる。

装置を作るコストはほんの数百円だったことから、マニアの間では、ディスクシステムを2台つなげ、中のドライブをハードで直接制御、ボタン一発でダビングする装置を作るのが大変流行した。

しかし、肝心のディスクはディスクシステム専用のもの。普通のクイックディスクはそのままでは使えないので、ゲームを買わなければ手に入らない。



QDお買物情報
QD買うなら楽器店へ！
ヤマハ、ローランド、コルグ等といった楽器メーカーからシンセサイザー用のＱＤが出ているのを知っていますか？　そうなのです。パソコンショップで全く見かけなくなったＱＤが楽器店には山のようにあるのです。もちろんファミコンにも使え、価格は1箱4,000円位です。
KORG QUICK DISK QD-10 Double Sided 10pcs.
和歌山県の武田直樹君からのオススメ情報…ＱＤの取り出し

●クイックディスクのニセモノ（左）と当時のクィックディスクについての記事

そこでどうするかというと、初期は別のハードで使っているクイックディスクを買って、ディスクシステムに使えるディスクケースを自作していたのだが、ある程度の時期になると、海賊業者が空ディスクそのものをコピーして販売するようになる。こちらは1枚800円程度だった。また楽器用のクイックディスクに厚紙を貼って利用するという方法も、当たり前に取られていたようだ。

雑誌「バックアップ活用テクニック」（三才ブックス）が創刊されたのもこの頃。この本は、今「ゲームラボ」と名を変えて、主にゲーム改造記事などを扱っているが、創刊初期は、ディスクシステムのコピー、またパソコンを介したカセットテープのコピーなど、タイトル通りバックアップを取る、つまりコピーすることだけに注力された最先端の雑誌だった。

ラジオライフ別冊
パソコンGAMEハッカーに贈る!!
バックアップ活用テクニック
テープ・プロテクトのかけ方、外し方
MSX-ROMのデータ、読み取り方
強力コピーツール・プログラム…他
Hack!
SR対応
PC-8801mkII
PC-8001mkII
FM-7/77

●「バックアップ活用テクニック」創刊号

当時、ＦＣと1台のディスクシステムを使って、ディスクを入れ替えて、ゲームをコピーする「ＤＩＳＫＨＡＣＫＥＲ」や「子育てゴッコ」と呼ばれるコピーツールも販売されていたが、こういうソフトは価格が少し高く1万円程度。また複製装置として、ディスクシステムを2台つなげたマシンが、またもや駄菓子屋、文房具屋にならんでいた。子供たちは、こういうお店でゲームを書き換えしていたのだ。価格は５００円。店は丸儲けで、子供たちは、違法コピーをしていたという意識はまったくなかった。





●DISK HACKER

◆コピーちょっといい話

ファミコンでエロゲー！
「ハッカーインターナショナル」の台頭

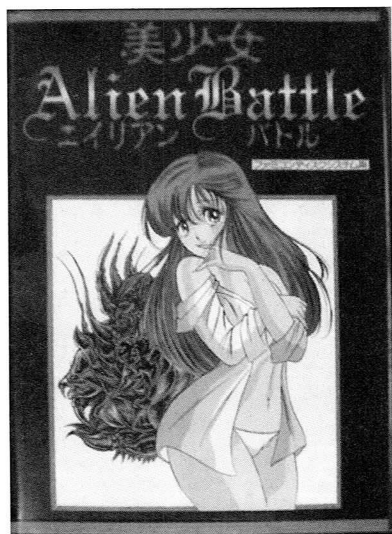
ディスクシステムの発売以降、ソフトメーカーが増えたことから、開発に必要な技術資料が多く流出し、またトンカチエディター（村上工業所／後にアイツーより発売）という、ディスクシステムの専用解析ソフトが出たことから、ＦＣでソフトを作ってみようという人がかなり増えていくことになる。

時を同じくして「ハッカーインターナショナル」より、ディスクシステムでアダルトゲームが発売された。実は、製作していたのは、実際にＦＣのゲームを作っていた、しかも現存するゲーム制作下請けメーカーだった。だから普通にゲームを作れて当たり前なのだが、当時は建前上「解析してソフトを作った」ことになっていた。

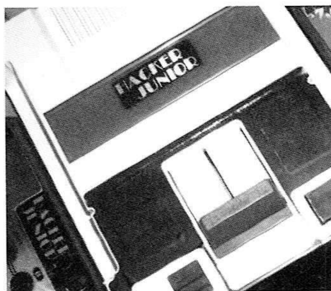
当時、この会社はアダルトソフトが爆ヒット。機関紙ともいえる雑誌「Ｈａｃｋｅｒ」（発行は日本文芸社）もあったことから、悪乗りが増長しつづけ、独自の改造を加えたカスタムＦＣ「ハッカージュニア」の発売にまで到るが、それが原因で1992年5月に任天堂に訴えられ、次第に力を失ってゆく。便利だったんですけどね、改造ＦＣ。ビデオアウトがついていたり連射機能がついていたり。黒いシールがドーンと張られていて、デザイン的にはひくものがあるけど……。

トンカチエディター
ファミコン
DISKゲームの大改造
ファミリーコンピュータ
ディスクシステム用
親切なマニュアルがついているから、誰にでも簡単に改造が出来るぞ！
R・P・G
より
面白い
買ったソフトを改造せず
に遊ぶなんてダサイ！
■ディスク版
■ファミリーコンピュータ
ディスクシステム用
■コンテストエントリー作品
■豪華マニュアル付
定価￥7,800
エントリー作品
■お求め方法
Information & Interface
株式会社アイ・アイ・ソー

●「トンカチエディター」広告



●ハッカーインターナショナルのアダルトFCゲーム「美少女エイリアンバトル」



●ハッカージュニア

第二章

タダでパソコンのゲームを遊びたい！

フロッピーディスクの登場・8ビットの時代



コピーよもやま昔話

フロッピー革命 パソコンコピー天国の始まり

カセットテープからフロッピーへ
——コピーツールの幕開け

ラジカセのダビングでゲームをコピーしまくっていた時代も終わり、パソコンにはフロッピーディスクドライブが内蔵されるようになった。

新機種がフロッピーディスクドライブ内蔵となると、既存のテープユーザーも、フロッピーディスクドライブが欲しくなる。当時ドライブだけで１０万円近くするものの、３０キロバイト、６０キロバイトという容量でもいっぱいいっぱいだったカセットテープと違って、いきなり３２０キロバイトや７２０キロバイトという容量を持っていること、また、天と地ほどの速度差があることから、一度フロッピーディスクの快適さを体感すると、もうカセットテープには戻れなくなっていた。

かくしてフロッピーディスクは急速に普及し、あっという間にカセットテープでゲームをやるのはナンセンスという風潮に変わる。

フロッピーディスクは当時1枚３０００円程度したが、カセットテープに記録されていたゲームを十数本まとめることが可能なので、省スペースにもだいぶ役立っていた。なので、ユーザーはカセットテープのゲームをフロッピーディスクに移動するという作業に明け暮れることになった。

ところが、カセットテープのデータ読み込みは、最初のブートロード部分だけはパソコンに入っている標準ソフト、ＢＡＳＩＣ上から読み出せるが、それ以降のデータはすべてゲームプログラム側でコントロールされているため、どんなデータフォーマットで保存されているかわからない。ファイル化されているとも限らないので、単純にカセットテープから読み込んで、フロッピーディスクに保存することができないのだ。

そこで出てきたのがコピーツールだった。

最初に登場したのは、ツクモ電機の発売する「Ｃ—ＤＯＳ」用の「オートセーバー集」ではないかと思う。

本ソフトを利用すると、カセットテープのゲームをフロッピーへと簡単に複製することができた。オートセーバーは、ゲームのタイトル別に、データフォーマットを合わせてカセットテープから読み出し、フロッピー用にパッチを当て、保存するという一連の作業を行ってくれるプログラム群で、後のコピーツールにおける「ファイラー」の元祖にあたる。

カセットテープのプロテクトは、多段ロードとスタックオーバーライトくらいしかないので、詳しい人はツールなど不要だが、Ｃ―ＤＯＳでコピーするとむずかしいことは考えなくていいため、詳しくても手間が面倒な人や、あまり詳しくない人は、とりあえず本ソフトを使っていたように記憶する。

●九十九電機の広告

――ハードについてのエトセトラ

低価格パソコン、ＭＳＸ革命

フロッピー時代になると、本当に山のように出ていた独自パソコンのラインも落ち着いて、群雄割拠だったパソコンメーカー間の争いも、いくつかの勢力に固まってきた。

さて、この頃になってもパソコンといえばまだまだ高嶺の花。日本も各家電メーカー、例えばソニーはフロッピーディスクドライブを搭載したＳＭＣシリーズ、日立は国産初のベーシックマスターからＳ１と、さまざまな規格が出るが、消費者はどのマシンでも同じようにソフトが動くことを望んでおり、性能よりも普及させたほうが勝ちだ、という風潮もあった。

そこで今やＷｉｎｄｏｗｓでメジャーなマイクロソフトが、当時マイクロソフトの代理店であったアスキーと組み、音頭を取って松下とソニーをバックにつけて「ＭＳＸ」というパソコン規格の制定が行われる。ゆえにＭＳＸは「ＭｉｃｒｏＳｏｆｔＸ」の略だとか「ＭａｔｓｕｓｉｔａＳｏｎｙＸ」の略だとか諸説あるが、真相はどれも事実というところだろうか。なお後に「Ｘ」が後ろにくっつく風潮はＤｉｒｅｃｔＸなどに思想が引き継がれていく……。

で、その結果、ＭＳＸシリーズのハードウェアはソニー、三洋電

機、三菱電機、日本ビクター、東芝、日立製作所、松下電器、キヤノン、カシオ計算機、パイオニア、富士通、富士通ゼネラル、ヤマハ、京セラ、フィリップス、大宇電子、金星電子（ゴールドスター／現LG電子）、グラディエンテ、シャープドブラジルと、世界の名だたる企業でハードウェアが作られることとなる。

結果、MSXは価格競争も働き、特にカシオのPV―7は、価格が2万9800円という驚くべき低価格のおかげで、貧乏な少年たちに爆発的に普及。MSXは少年向けパソコンとして確固たる地位を築いていった。



●PV-7

MSXでROMコピーは花盛り
――豊富なソフトをすべてコピー！

当時の「アスキー」誌には、市販ソフトのダンプリスト（00〜FFの数字の羅列）が数十ページに渡り掲載され、根性を入れて打ち込めば、タダで市販ソフトが手に入った。BASICコンパイラ、「ベーしっくん」などは、市販ソフトとしても提供されたが、雑誌に掲載されたものを打ち込んで利用する人も多かったのではないか。

また、市販ソフトでなくても、ゲームには「投稿」という文化があった。MSXならばMSX・FAN、その他の機種でいえば、PIOやらプログラムポシェット、また末期まで存在していたマイコンBASICマガジンなどでは、ユーザーから「投稿作品」を募集。出来がいいゲームはプログラムリストを掲載するパソコン雑誌も数多く創刊されたので、読者たちはただひたすら「打ち込み」に励んだものだった。

なお、MSX・FANという雑誌は、かなり末期まで生き残る。ゲームが発売されなくなり、本体が製造中止されても刊行を続け、1994年9月に休刊予告。後1995年7月まで発行は続けられた。「ファンダム」という投稿コーナーは、フロッピーディスク付きになり、プログラムは打ち込む必要がなくなっていく。このころ

から、プログラマーが新規に増えていくケースは激減した。なお末期のMSX・FANは紹介するものもあまりなく、投稿がライフラインだっただけに、投稿者には手厚かった。なんとプログラム投稿者に向けた、新聞のようなものも発行されていたのだ。



●MSX・FAN（徳間書店インターメディア）

さて、MSXでは、ゲームをファミコンのようにROMカートリッジで流通させていた。プログラムを打ち込むだけでなく、ゲームもカートリッジを差し込むだけで楽しめたのだ。ROMの容量は、おおよそ8キロから16キロと非常に小さかった。パソコンのメモリはMSXのエントリーモデルが8～16キロだったが、ある程度高額なモデルでは32～64キロ搭載されていた。このメモリがかなりミソであり、ゲームのコピーが横行するようになる。

MSXのメモリは、他の8ビット機よりも凝っていた。「スロット」と「バンク」を切り替えることにより、64キロを、最大16スロット各256バンクの制御をすることで、256メガまでのメモリ空間を制御できるシステムになっていたのだ。

メインメモリとゲームのスロットは独立した空間となっているが、MSXには複数のスロットがついているのが当たり前で、ROMの内容を、64キロのメモリ部分に転送すれば、そのままプレイが可能だったのである。ゲームでは8キロの機械でも動くように、メモリを8キロしか使わないため、残った48キロの領域に、ROMのゲームを展開、コピーして動かせばいいのだ。

長々と解説になったが、結論から言えばMSXのROMはコピーができた。それもプログラムだけで。ROMの容量は16～32キロのものがほとんど。コピー先はカセットテープでも1分程度のロード時間なので、利便性にはぜんぜん問題なく、MSXユーザーは他機種よりもいち早く、コピー天国を体感できることとなる。

MSX用RAMカートリッジ
新発売のお知らせ
忍者こぴ丸くん
定価¥12,800
■MSXサポートシステムのクリエイター■
マイクロボックス

●MSX用コピーツール

メガロムとフロッピー
——MSXROMコピーも大容量時代に

さて、MSXは順調に売れたため、2年後には新しい規格である「MSX2」が発表される。皮肉にも時代は急速に発展し、同時期にX68000が発表されるなど、MSXがいまさら「2」になってもあまり魅力はなかったのだが「安い」「テレビにつながる」というコンセプトからか、MSX2もそこそこのアドバンテージがあり、シェアを保っていた。

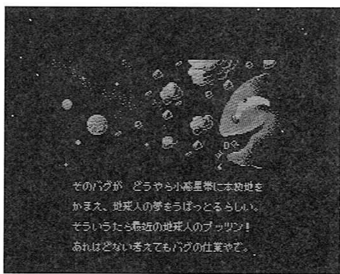
MSX2ではフロッピーディスクが普及してくる。フロッピーディスクの規格は3・5インチを採用し、容量はいきなり720キロ。ROMで普及していたゲームを40～50本まとめて1枚のフロッピーディスクに入れられるようになったことから、ゲームの交換というコミュニケーションが生まれてきた。

フロッピーディスクのゲームも多数発売され、メディア自体の価格も300円程度であったことから、コピーは大爆発。しかし、どうしてもMSXではコピーできなかったゲームがあった。「メガロム」(後述)だ。

ちなみにこのMSXというハード。「パロディウス」シリーズの第一作目を発売したのが、このメガロムだったり、今や同社の看板タイトルである「メタルギア」シリーズの第一作目もMSXでリリースされるなど、コナミはMSXにかなり力を入れており、そこそこ名作と呼ばれるものの元祖が、数多くこのハードから生まれている。



●MSXのカートリッジ



●パロディウス

メガロムのバックアップ
——時代の方が先に終わったコピーの夢

メガロム(最大は理論的には4メガバイトだが、現実的には512キロ程度までのソフトしか登場しなかった)は、バンク切り替えという技術を使ってメモリを増加させたROMカートリッジ。バンク切り替えの方式がMSXで制定されていた拡張メモリと仕様が異なっていたのに加えて、8キロで切り替えるコナミ方式と16キロで切り替えるASCII方式が混在していたため、拡張メモリを搭

載したハードウェアバックアップ機を利用してしか、バックアップは不可能だった。しかしこのバックアップ装置は非常に高価で2万5000円もした。さらに2メガバイトまでという制限があったため、なかなか手が届かなかった。



●バックアップ機「ROM HUNTER MKII」

1998年、グラフィック能力をほんのちょっとだけ強化したMSX2+になると、RAMも拡張され、メガロムを動かせるだけのメモリも搭載されるが、SONYと松下、サンヨー以外のメーカーはすべて撤退。さらにCPUを独自の「R800」というCPUに換装した「TurboR」では、松下のみしかハードに参入しないという悲しい結果に終わってしまった。その頃、時代はすっかりPC98になっていたのだ。

MSX2+の時代にも、メガロムのコピーをしようとがんばる人たちがいた。プログラムのバンク切り替えは、4000hなどROM部分に、バンク番号を書き込むことで切り替える。この方式はほとんどのメーカーが「ld a, バンク番号 ld (4000h)，a」という命令のセットで行うこと、またROMにデータを書き込むことから、その切り替え部分を検索し、ゲームで切り替えるときに、別の命令で置き換えて強引にバンク切り替えしたり、さらには、バンク切り替えのかわりにフロッピーから読み出したりという無茶でコピーを実現しようとする動きも合った。

しかし、MSX標準の拡張RAMは当然16キロ単位の切り替えなので、コナミ形式のコピーは特に困難だった。16キロのうちの8キロ同士は一定の組み合わせでしか切り替えを行わないことや頻繁にバンク切り替えが行われないことから、1本1本解析を行い、意地でもMSXの拡張メモリで動かすツールなどをつくったパワフルな人もいたくらいだ。

それでも最終的には、拡張メモリカートリッジやらが登場したり、ROM部分にSRAMを搭載する「似非RAM」などというものまで登場してきて、パッチなんぞ当てなくても普通に吸い出して動くようになる。さらに言えばフロッピーの普及の方が、というより、MSXの衰退の方が速かったため、メガロムはコピーのスタンダー

ド方法が確立される前に、時代そのものが終わってしまった。特に末期にはDOS―Vで動くfMSXと呼ばれるそこそこ高性能なエミュレータが登場、すでに実機で動かす必要すらなくなっていたのである。

ゲーム交換文化の始まり

――郵便・電話で広がるコピーの輪

さて、ゲームの交換といっても、近くに同じパソコンを持った友達がいるなら、コピーして交換も当たり前のように行えるが、それでは友達が買ったゲームだけしか手に入らない。

当時はよく「仲間5人でお金を出し合ってゲームを購入、コピーで分ける」なんて、ほんわかした文化もあったけれど、それじゃ集められるゲームに限界がある。じゃあどうするか。

ゲーム交換は、パソコンの販促イベントなどで知り合った仲間から始めるのがひとつ。こういう展示会では新作のプレイアブルデモがある。それを万引きして、それをコピーの元ネタにするような奴がだいたいボスだった。どこでも手に入らないようなソフトだから、そのソフトを欲しがる人たちが、そいつに「コピーしてくれ！」と群がったのである。

さらにもうひとつが、雑誌などでよく募集していた「パソコンサークル」だ。サークルでは、会員たちの投稿をひとつにまとめて「会報」を発行する。投稿の内容はゲームの感想や、改造方法、ウラワザ、イラストなど多岐に上っていたが、実際は、その会報を送るときに、いろいろなものを詰め込んで一気に郵送するのが主目的であった。

会員同士は、自分が「コピーとして提供していいソフト」をワープロや手書きでリスト化しておく。それを全員分まとめて各会員に会報と共に送る。会員同士は仲間なので、住所なども共にだ。で、相手に「これとこれとこれが欲しいのだけど、あなたはこれとこれをもっていないので私のものと交換しませんか」となるわけだ。

それが末期的になると、ほとんどの連絡が電話となる。「新作の××、そっちで手に入らないならこっちで入れますがそちらの○○と交換しませんか？」という具合である。当時はコピーの話題だけでなく、折角パソコンを使ってるんだから、とプログラムを作っている人も多かったため、このコピーコミュニティーが、単純なプログラマーズコミュニティともなっていて「こういう制御したいんだけどどうしたらいい？」なんていう会話もコピーの会話とまぜこぜになっていて、同じ趣味について語り合うわけだから、長電話は当たり前。さらに、ひんぱんに電話したりしていると、近場ならば実際に会ったり、泊まり込みで遊びに行ったり、というコミュニケ

ーションもとられるようになっていく。

後にこういう人たちが結構な有名フリーソフトの作者となったりすることもけっこうあった。作者同士が意外に知り合いだったりするのはこういう理由だったりすることもあり、パソコンを通じて友達ができることも少なくなかったわけだ。

ちなみに交換ネタがない場合「ああ、じゃあ空フロッピー2枚でいいよ。これは新作だから3枚。フロッピーの送料、もったいないよね、じゃあ郵便為替で1枚300円換算で送って！」と、実質コピーソフトを売るような事態になっていたのはヒミツだ。ここらへんが、Warezの交換コミュニティの元祖とも言えるような気がする。

私の回想録 謎の格安ワープロシステムフロッピー



フロッピーディスクはコピーの原資。どうしても買わなきゃいけないものだが、MSXの場合、フロッピーディスクは安くなったといっても300円くらいした。300円じゃ元が取れないような「おもしろくないゲーム」はコピーするのがもったいない。しかしつまらないゲームでも交換ネタとして、フロッピーディスクにコピーして持っておくにこしたことはない。ユーザーはそんな相反する心に悩まされていた。どうにかしてフロッピーディスクを安く手に入れられないだろうか……。

そんな話を、秋葉原のジャンク屋で話していると「ゴミのようなフロッピーディスク」があるという。そのフロッピーディスクは、ワープロに付属しているシステムフロッピーだった。本体と同時に大量に製造されたものの、バージョンアップしてしまっていらなくなったディスクだという。時代は3・5インチの2HDが一般的になっており、2DDのワープロフロッピーは、あまり用途がないと言うのだ。一流ブランドのフロッピーなのに、ノーブランドの格安フロッピーとさしてかわらぬ値段は誰から見ても魅力的だった。

しかし、ノーブランドフロッピーでは不安なユーザーがこぞって買い占めたからか、そのワープロフロッピーは、大量に出回ることとなり、なぜか誰もがそのフロッピーを利用するような状況となる。

今は、メディアの中心はCD−ROMとなってしまったため、ワープロ本体がなければ本当にゴミでしかないシステムディスクだが、当時は、フロッピーを仕入れた店は相当儲けたんだろうな……。仕入れ値、多分、ほぼタダだよ？



ハードについてのエトセトラ

PC88が勝者だった8ビット御三家時代

当時のパソコンはMSXだけじゃない。むしろ、MSXよりもPC88のほうが、パソコンとしてはメジャーだった。MSXは家電なので別にされることが多く、一般的にもPC88、FM7、X1を「8ビット御三家」と呼ぶらしいが、実質PC88だけが大きく突出して普及していた。

当時、NECのほかにもパソコンは数多く出ていた。それら機種は、今のWindowsマシンのようにどのハードでも同じソフトが動くようなこともなく、お互いに独自のスペックを切磋琢磨していたのだ。

ただ、まだ当時は画面解像度も多くて640×400。それはいいとして3D処理なんてできるわけもなく、キャラクタパターンが使えると速い、とか、ただ画面に点を打つのが精一杯。色数も4096色出れば総天然色なんて言っちゃう時代だったが、スペックをつらつら並べたところでピンとこないと思うので、概要だけをざっと解説する。

まず富士通。富士通は、MSXシリーズ「FM―X」から早々に見切りをつけ、独自のFMシリーズを発売する。初期FM7のグラフィック能力があまりにも低いことから、FM77AV40EX／SXでは、性能を大幅に向上するも時すでに遅し。グラフィックの強化ばかりがメインでCPU速度やメモリはあまり変わらなかったことやフロッピードライブを搭載するも、比較的高値な3・5インチフロッピーディスクドライブを搭載したため、ハード自体が高くなってしまったことから、シェアを取りきれなかった。

次にSHARP。実はSHARPはMZ―700／1500／2500といったラインとX1シリーズの2種類をリリースしていた。MZシリーズは2500になるまで画像すらまともに表示できなかったことと、ヘッドの先にサインペンをつけるサイマルカラーのプリンタを内蔵するような特色のある機械を発売。メジャーにはならなかったがそれなりのマニアが多くいて、画像が出なくてもゲームはできる！　と限りなくモザイクに近い映像で最新のゲームを動かそうと、無茶な移植作品が数多く存在。PC6001と並び他機種のユーザーからは生暖かい目で見つめられていた。



●MZ700版の「スペースハリアー」

X1はかなり高性能。しかし、カセットテープの速度が4800bpsと多機種の倍以上の速度が出たことや、テープを自在にコントロールすることでフロッピーディスクのように扱えたことから、フロッピーディスクへの移行が遅れ、トップシェアは取れなかった。

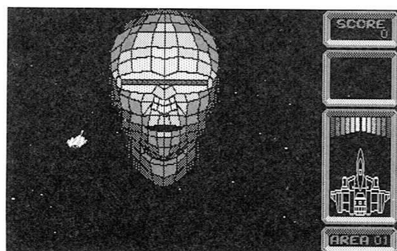
その後SHARPは、SuperMZという初期PC98と互換がある謎のパソコンや、X1TwinというPCエンジンとX1を糊付けした謎のハード、ホビーに特化し音源も画像も大幅に強化したX1Turbo／Zシリーズをリリースしていき、PC88をはるかに凌駕したが、そのころはときすでに遅し。時代はすっかりPC88の時代だった。

PC88は、実はPC98と同時に発売されたパソコンだが、メモリは少なく、ホビー用途に特化されたパソコンだった。色がデジタル8色しか出ないため、映像的には決して綺麗ではないが、当時としては画期的なZ80CPUをFDD／DMAコントロール用とメイン用に2個搭載し、インテリジェントフロッピーディスクドライブを構成。ディスク読み込み中もBGM再生などの処理が行えること、2ドライブ構成であること、少ないメモリでもフロッピーディスクから逐次データを読み出すことで、実質720キロのデータを自由に読み書きできた。このスペックをもって、家庭用ゲーム機では真似のできない容量を活かした、大きなゲームを動かすことが可能だった。PC88のフロッピーディスクドライブは、がっちょん、がっちょんという音が特徴的だが、パソコン本体とは完全に独立して動作できることから、フロッピーディスクドライブの音をリズムにBGMを演奏しているソフトもあった。

「イース」「ソーサリアン」「シルフィード」など、数々の名作を生んだPC88は、4オペレータ3チャンネル＋SSG（PSG）3チャンネル、と強力なFM音源（サウンドボードII）を搭載しており、音楽表現が非常に豊かなことから、テクノの流れを汲む「ゲーム音楽」としての1ジャンルを築いた。



●MSX TurboR



●シルフィード

ソフトレンタル屋の増加

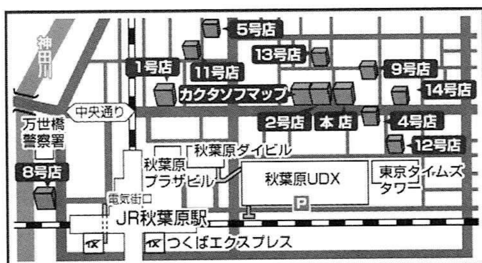
——ファイラー全盛時代

さてPC88やMSXが全盛の時代から、街にはぽちぽちレンタル屋というのが増えてきた。レンタル屋というのは、ゲームを定価の大体1割、1日数百円でレンタルしてくれるお店のこと。パソコンがいよいよ普及しだした時、ビデオレンタルの波に乗り遅れた業者や、パソコン販売を生業とするショップが次々に、レンタル屋を始めていった。

なんとなく違法な匂いがするが、ビデオテープやCDがレンタルできるんだから、ゲームだってレンタルしてもいいんじゃないかという流れになるのはごく自然ともいえる。しかし、ゲーム業界は非常にまとまりが悪く、レンタル業者から著作権者にお金を還流する、ビデオやCDのような流れを作れなかったため、折り合いが付かなかった。そんな中、ソフトハウス側が1982年5月「日本パソコンソフトウェア協会」を設立。そのまま複製できるからレンタル自体が複製を目的にしている、として、1984年のソフマップ摘発を皮切りに、逐次摘発を続け、1990年あたりにはレンタル屋はほとんど姿を消した。

摘発された店はレンタルを自粛。仕方なくソフマップは、ゲームの新品販売と中古買取、それにコピー用に白い箱のノーブランドフロッピーを売る商売に転化していく。後、ソフマップは中古パソコンの売買も開始し、店舗を拡大。何らかの店が潰れたと思えば、すぐ後にそこがソフマップになるという、無限増殖による恐怖が繰り返され、秋葉原はソフマップで埋まった。しかし、ソフマップはかなり後まで秋葉原の組合に入らなかったために、組合が発行するチラシには「どうにかしてソフマップが写りこまないよう」モデルをおいたり、角度に気を使ったりする苦労が見え隠れしていた。

著作権者にお金が落ちないのは貸本屋だって一緒じゃないか、と責めることもできただろうし、今やDVDだってまったく商品と同じようにコピーできるわけで、まずはそっちをどうにかすべきとも思うが、当時の裁判官や弁護士がパソコンのことをわかることもない。そもそもソフトレンタル屋はコピーが主目的だったという後ろ暗さがあり、対抗しても勝ち目はなかった。



●ソフマップだらけの秋葉原

レンタル業が認められていれば、レンタル屋が必ず各店1本ずつ買ってくれる。パソコンソフトをコピーされてしまうと、メーカーはソフトが売れやしないとは言うが、ＤＶＤやＣＤの例を見てもわかるように、結局ユーザーも手元に置いておきたいと思うゲームは買う。それにレンタル屋があれば、最低でもレンタル屋の数は売れたわけで、今のように１００本も売れないという事態だけは避けられたことから考えると、レンタル屋が残っていてもよかったかも、と思うのは私だけだろうか。



●レンタルショップ会員証

◆コピーちょっといい話

レンタル屋はどこへ消えた

レンタル屋とはどういう店だったのか

携帯電話や通信インフラで一大企業となったソフトバンクが、パソコンソフトの流通を確立した時期、今はビックカメラグループに収まっている「ソフマップ」も、高田馬場でレンタル屋を開店した。元レンタル屋としては、私が知る限りでも「アイツー」「ソフパル」「マックスロード」などが、業種を変えつつも当時と同じ社名で今も営業をしている。また、「ウエストサイド」が同じ流れでゲーム改造ツール販売メーカーになっているかと思えば、社名を変えてエロゲーメーカーになったりしているところもある。今考えれば完全に違法ではあるが、取り締まる警察側も「オレは奴ら（訴えた側）の社員じゃねえんだから、こういう事件は扱うのはイヤなんだ。本当はお前らが儲けてくれてもいいんだけど、一応法律があるんでな」というような感じのぬる～いノリだったため、罪悪感なく営業を行う店舗も多かった。

ほとんどの店は、数千本のソフトを軽量棚に積んでいる小さな店舗だった。店舗のレジ裏にはパソコンが数十台置いてあり、なぜか常に最新式のコピーツールが稼動中。これは、あらかじめ新作ソフ

トをコピーしておき「これ貸してください」というお客さんに「もうコピーしてあるのがありますが、フロッピー代だけで持っていきますか?」と暗にコピーしたものを押し付け、大事な高回転率を誇る新作ソフトを店頭から切らさないための策。きちんとコピーできたかどうかを確認するため、店員はゲームに熱中。クリアするために徹夜するのも当たり前だった。

　店内には、有料でパソコンを使えるスペースがあるのが一般的で、わざわざお金を取ってパソコンを使わせて、さらにゲームのエンディングチェックをさせる、なんてこともまかりとおっていた。

すべてのゲームをコピーしたい！

――レンタル屋が生んだファイラー式コピーツール

　さて、レンタル屋は最新のゲームが集まる。となると、パソコンゲーム好きな人間が集まるのは当たり前だ。レンタル屋は、ゲーム好き学生のサロン的機能を持っていて、ゲーマーたちは店にたまり、毎日のように入荷する新作ゲームについて、こうでもない、ああでもないと語り合ったものだ。しかしパソコンはゲームするだけの機械じゃない。中にはパソコンのプログラムに詳しい連中も集まってきた。

　ゲームには、コピーされまいと「コピープロテクト」がかかっていた。通常コピーには「コピーツール」を利用するのだが、プロテクトをかけることにより、コピーツールではコピー先のディスクに書き込みのできないデータを作るのだ。

　プロテクトは、ディスクの量産業者がフロッピーに書き込みできるものでないといけないので、だいたい量産業者が持ち込んだいくつかの方式に分類されていた。そのパターンを再現したコピーツールができればいいのだが、量産業者はパソコンではなく専用装置を利用してプロテクトを作っているので、パソコン1台で再現できるわけではない。

　余談だが、量産業者は、フロッピーのデュプリケータという装置を使ってブランクフロッピーに書き込んでいた。ディスクの抜き差しはオートローダと呼ばれる装置を利用していたが、1枚作成するのに1分程度はかかっていた。さらに、デュプリケータをつかって複製したあと、同じくプロテクト作成装置にかけていたため、作業時間は2倍かかったという。

　しかし、プロテクトが存在するかどうかを調べるのは、ゲームプログラム側というところに隙があった。プロテクトを解除できるようにプログラムさえ書き換えてしまえば、店はコピーし放題。売上げ倍増というわけだ。

　当時レンタル屋店員は、店に集まる詳しい連中に「これをコピー

できたら、ただでゲーム（もちろんコピー）をあげよう」という甘い誘いで、コピープロテクトを解除させることが多かった。

　こうして解除の方法がレンタル屋に蓄積してゆく。これを眠らせておくのはもったいないと、いずれレンタル屋は「コピーツール」を、独自に製作。解除方法を「ファイラー」として提供して、コピーツールがあちこちで発売されていくこととなる。

　末期はさすがにプロテクトも複雑化し、ゲームコピーがタダ、という報酬だけでは誰もやらなくなったのか、解析専門の人間がその会社の社員になったり、外部からだと数千円で解除パッチを買い取っていたようではあるが、このファイラーの流れは、実質Ｗｉｎｄｏｗｓ時代になってコピープロテクトがかけられなくなるＰＣ９８末期まで続いていた。

　なお、ＰＣ８８の時代、初期は「マジック・コピー」、中期には解析機能の充実した「Ｒａｔ'ｓ＆Ｓｔａｒ」が広く使われていたが、途中からはファイラー型の「ＷＩＺＡＲＤ８８」やらＭＳＸなら「ＣＯＰＹＡＩＤ天下無敵」シリーズが、プロテクト解除パッチのみならずゲーム改造も充実していたため、定番だった。

●COPY AIDシリーズ

ファイラーを作る人たち
——チェッカーとの戦い

コピープロテクトは、当時かかっているのが当たり前だった。唯一コピープロテクトをかけていないと宣言していたのは、エロゲーメーカー「アリスソフト」くらいであったと記憶している。

　プロテクトは、まずフロッピーに物理的に書き込めなければいけないため、主に「東京電化」などのフロッピーデュプリ会社が、プロテクトを開発。チェックルーチンをソースレベルで提供していた。

プロテクトをかけることに執着のないプログラマは、そのソースを転用するので、ほとんどのゲームは、数十バイトの「同じプログラム」がプロテクトチェックとして使われていた。外す側はフロッピー全体から「特定コード」をサーチして、「決まった方法」でプログラムを書き換えれば、ほぼ9割のゲームはプロテクト解除が可能だった。

プロテクトのことに多少興味のあるメーカーでも、プロテクトチェックはゲームの開始前にやるのが一般的だったので、数時間プログラムを追いかければ解除が可能。セクタサーチプログラムとディスアセンブラがあれば、速ければ数分、遅くても数時間でファイラーの作成が可能だった。解析専門の奴らは自分で個々のプロテクトに対応した専用のツールを作りつつ、手に入れた新作ソフトを自動サーチにかけていた。自動サーチで解除できれば、その書き換え方法をファイラー化していった。

しかしコピープロテクトが加熱してくると、最初は起動時にプロテクトのチェックをしていただけのソフトも、検索でみつからないようにソフトの暗号化を行ったり、ゲームの中盤でチェックを入れたり、しまいにはエンディング直前で止まるようにしてあったり、「大戦略88」のようにコピーディスクで遊ぶと敵が核兵器を使ってくるクレイジーなチェッカーもあった。特に大戦略などの場合、ゲームを遊んでみなきゃわからないので、ファイラーも「解除済み」のほかに「終了確認」マークをつけるようになる。

またフロッピーはCDと違って、機械でデュプリケートするといっても、ビデオと同じでスタンパーを使わないで1枚1枚コピーしていくため、毎週チェッカーの場所を更新、ファイラーで対応できないようにしてゆくようなプロテクトも登場した。

デュプリケーターの敗北
ハードウェアを使ったバックアップツール

ソフトでの対応はどうしても後追い。プロテクトを外す方式では、発売日のソフトに対応できるのはコピーツールのファイラーを作っているところだけだ。ソフトのレンタル利用がもっとも多いのは、当然発売日であるため、どうしてでも店側としては当日にコピーできる状態にしておきたい。

なので、コピーする側は、デュプリケーターと呼ばれるコピー専用装置を利用している場合もあった。特にレンタル屋では広く利用されていたが、プロテクト戦争が激化すると、デュプリケータを使っての複製も困難となっていく。

ちなみにフロッピーディスクは一周を「トラック」という単位で管理し、中に、制御コードとともに「セクター」という情報を書き込んでいる。一般的なアクセスでは「セクター」単位でしか読み出

しができないが、プロテクトチェックでは、トラック単位での読み込みがほとんどだった。トラックの先頭は「インデックスホール」によって示されるが、トラックの制御部分に不正な情報がかかれていると、セクターがうまく読み出せない。そこを利用してコピープロテクトを作っていたのだ。

特殊フォーマットには、プロテクト以外に、インターリーブフォーマットというのもあった。遅いCPUのマシンでは、実質データを読む場合、フロッピーを2～3周して、取りこぼしたデータを補完しなければいけない。そこで、遠いセクタ同士を組み合わせて記録することで、ディスクアクセスが速くなる。

それら特殊ディスクのオリジナル再現を目指すのがデュプリケータなので、パッチをソフトごとに対応する必要はないが、同ハードで再現できないようなプロテクトが登場するとまったく利用できなくなる。特殊フォーマットの主は1トラックアンフォーマット、インデックスホールを2個空けて読むたびにデータ(GAP領域)が変わるコロコロフォーマットやCRCエラー、特殊コードをトラックに埋め込んだ「時分秒」単倍フォーマットとの混在、ビットずれ、ウェーブ、回転数が中心だったような気がする。こうした新しい方式が登場するごとに、デュプリケーターメーカーは新ハードを発売。もう途中からゲームを買った方が早いんじゃないかと思う勢いだった。

●デュプリケーターの広告

そのうちコピープロテクトはとうとう、物理的にディスクを加工しだす。フロッピーにインデックスホールが複数開いていたり「サイキックウォー」のように読み込んだ瞬間ヘッドを傷つける、物理的にマシンを破損するようなプロテクトまで登場していた。私は体験していないが、未使用トラックに読み込むと発火する粉末がつけられていて、コピーした人間のマシンを破壊しようと試む、もうどっちが犯罪者かわからない状態のソフトすらあったという。

とはいえPC88の時代は、FDCがμPD系であったことから、ハード的特性によりPC88上では読み込めるけど再現できないものがほとんどで、レンタルショップでは、X1を利用し、ハードウエアによってプロテクトを再現する「NEWTYPE」を使ったバックアップでほぼ解決していた。

PC88で意地でもバックアップを取るため、モーターの回転速度を手動で調整するスピンコントローラ「まむしの執念」やら、ウエーブフォーマットの再現をするため、ドライブの隙間に紙を入れて「もう少し紙を入れてください」と、やたらとアナログなコピーをさせる「NEWTYPE88」なるツールも登場するが、次々新プロテクトに撃沈。最強のコピーツールとしてナポレオン88が登場するも、時代はもうPC98になっていたりして、結果PC88では、ハードウェアを使ってのコピーは定着しなかった。

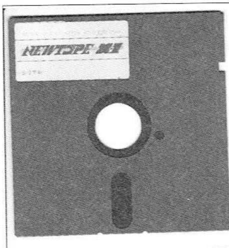
なお、プロテクトの戦いは、同人ソフトにまで波及する。ただ同人ソフトの場合コピー防止というよりも、プロテクトをかけるのが流行りだっただけなので、チェッカーにひっかかるとなぜかご褒美CGが出るようなソフトもあった。

かたいの…
YOU WERE CONNECTED WITH PROTECT.
NEWTYPE
アイン
RATS
じゃとれねーよ
ファイラー作んじゃねーぞ!!

●謎のご褒美CG

今、コピーツールの歴史は変わる
NEWTYPE・X1
●定価12000円
これで取れないワケはない。
Ver 1.0　対応機種 X1 F/turbo/II/III/5inch2D内蔵純正品
●X-1/D/Gでは動作しません。
個別対応のファイラーの時代はもう終った。……
オート一発の3タイプバックアップモード
A：NORMAL　システムディスクなどのノーマルフォーマットのものを超高速バックアップします。
B：EXTRA　通常のプロテクトのかかったソフトを高速バックアップします。
C：REDMAX　我がレッドマックスが全力をそそいで完成させた史上最強のバックアップモードです。市販ソフトの98%（最近6ヶ月においては100%）が、バックアップできるというバケモノです。
史上最強を実現させた3つの重大ポイント
企画製作 レッドマックス
発売元 ソフトタウン

●NEWTYPE
シリーズ



NEW WAVE SUPER DISK BACK UP & ANALYZE TOOL
NEWTYPE88
対応機種 PC-8801SR/FR/FH/FA
(PC-8801/MKII/MR/MH/VA不可)
オートのみでも最近のソフト200種類以上に対応！
X1版も好評発売中
対応機種 X-1F turbo II III Z (X-1G D不可) 定価 12,800円
X-1G 定価 16,800円
SUPER DISK DUPLICATER
NAPOLEON
対応機種 PC-8801シリーズ、X1シリーズ(2Dモード) 定価49,800円
あのケンシロウでさえ、びびった!!
この世に寄生した悪魔のプロテクトの封印から神聖なるソフト達を解き放つため今、バックアップツール界に世紀末救世主がここに誕生。時代を先取りしたタイムカウント方式なので、最近はやりのウエーブ（回転むら）や特殊なイレースや不安定などもなんなくバックアップできます。
企画製造 レッドマックス
発売元 ソフトタウン
通信販売の方法
●ご注文は必ず住所・氏名・電話番号・商品名・お手持ちの機種名を明記して現金書留でお申し込み下さい。（送料無料）
●資料請求はハガキでOK
販売店募集中！
お問い合せは増田まで
新住所
〒507
岐阜県多治見市
[redacted]
水曜日定休日
ソフトタウン
お電話のお問い合せは AM11:00〜PM3:00
●お問い合せ先 ソフトタウン
☎0572 [redacted]

新プロテクト マニュアルプロテクト
——アナログ回帰のプロテクト方法

コピープロテクトの決定打として、マニュアルに乱数表を添付、それも黒い紙に黒い印刷で、光に透かさないと見えないようなものが登場した。さすがに「コピー」できないマニュアルには、ハードウェアプロテクトも顔負けだ。他にも、ゲームの中盤でマニュアルが必要となるような質問を行ったりするものもあった。

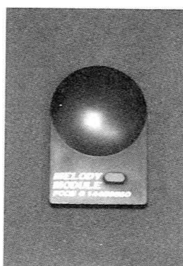
マニュアルプロテクトを最後に見たのはエロゲメーカーSTUDiO B―ROOMの作品群であり、Windows時代に変わっても有効なプロテクトともいえる。コピー防止にグッズをモリモリつける、エロゲーの方向もかなりプロテクトとしては有効だろう。

しかし、マニュアルプロテクトは、余程のものでなければ高性能なカラーコピーを使ったり、半透明のクリアファイルを挟めば光反射が抑えられてコピーできてしまう。さらに今ならカメラで撮影しちゃえばいい。

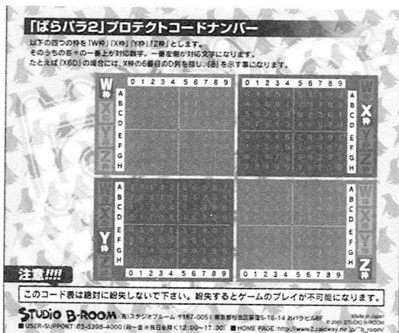
当時は、例えば「カオスエンジェルス」（アスキー）などだと、マニュアルプロテクトを解除するため、乱数表をえんえんと打ち込んでいたかわいそうなコピー屋の店長もいた。

さらに進化し「音の出るハードウェア」をつけた「サイオブレード」もコピー防止を狙ったが、メロディーモジュールをテープに記録すればおしまい。

ただ、それじゃコピーがスマートではないと、結局マニュアルプロテクトに絡む部分は「選択肢の正解に＊が付きます」だの「マニュアルプロテクト部分は選択が出ません」なんていう風にゲームそのものを書き換えてしまうファイラーが登場。結局コピーは普通にされてしまうことになる。



●メロディーモジュール



●STUDiO B-ROOMのマニュアルプロテクト

私の回想録

BIOSフッキング方式──もう一つのコピー方法



話はまた戻るが、私は当時メインがMSXの人。当然のごとくコピーツールを作りたいと考えていた。MSXの場合、ハードはさまざまな仕様のものがあったが、統一規格のためにすべてのハードはBIOSを経由しないと制御してはいけないことになっていた。ゆえにプロテクトも複雑化せず、主に「CRCエラー」と、フォーマットをそもそもしていない「リードエラー」さらに、トラックに複数のセクターがある「データ不安定」の3種類しかない。CD─ROMでのプロテクトと同じようなことしかできなかったと思えばわかりやすいかもしれない。

BIOSフッキング方式の構造は、比較的単純だ。まず最初に、BIOSをのっとり、問題のセクターが来たら、その3種類のエラーがあたかも発生したような動きをするようなパッチを当てる。

次に、そこがコピープロテクトかどうかを示すデータをエラー部分に書き込む。フロッピーディスクのセクタは1セクタ512バイト。セクタ数は1440だった。セクターの最後2バイトは、最大でも1440通りしかないわけだ。ならば、それ以外の数値であれば「異常セクタ」の動作をすることにすればいい。全部のセクタを検索して、違うデータを見つけ出す。ついでにBIOSをつかっていないようなタイトルの場合は、BIOSを使うようにプログラムを書き換えておく。

最後に、ゲームの起動セクタを書き換え、エラーを仮想的に出すプログラム本体をメモリへ常駐させる。その後、本来のブートセクタを読み出すようにパッチを当てる。

そうすれば、プロテクトチェックをまったく回避していないのに、プロテクトチェックを抜けることができるようになる。この方式の問題は毎セクタでデータチェックをしなければいけないので、フロッピーの読み出しが非常に遅くなること。結局、自分でも使わなかった。だって、MSXのプロテクトもコピーツール「FORMULA─MSX」でほとんど再現できたのだから。

テクノロジーについてのエトセトラ

パソコン通信の開始、電話料金との戦い

パソコンも進化して、インターネットのように多くのユーザーがつながる「パソコン通信」が普及し始める。パソコン通信は、1200bps～2400bps程度の速度で、テキストベースで行われたパソコン用ネットワークサービスだ。

すべての人がひとつの世界につながっていたのではなく、指定の

「ホスト」へユーザーは電話をし、そのホストへ接続している人たちと「掲示板」によるコミュニケーションを行っていたのだ。

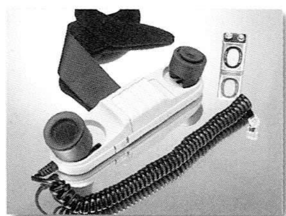
　大手パソコン通信業者は従量課金制。電話料金も高いのにそこまで払えないため、ほとんどのユーザーは「会費無料」である「草の根BBS」と呼ばれるネットワークへ接続していた。

　しかし、当然大手パソコン通信のほうが断然人が多い。人が多ければ、情報も多くなる。パソコン通信が普及するとき、ナイコン少年のそれと同じように、ショールームには少しでもパソコン通信に触れてもらおうとする名目で、絶えず通信状態にされているマシンが置かれていた。

　パソコン通信で出会った人たちは、タダで通信が楽しめるショールームに集まったりして、コミュニケーションを図っていた。さらに通信費を少しでも減らすために、ショールームのパソコンから、そこで使われているIDとパスワードをハックして家からのアクセス用に使う輩や、Niftyなどでは人から個人情報を聞き出し、パスワードを総当りでハックしたりして、少しでも料金を安くしようという人もいた。このころ、IDやパスワードのハッキングは、著作権と同じく違法とは明文化されておらず、詐欺としても立証が難しかったため、なかなか捕まることはなかった。ヘビーなネットワークの人は、半ば当たり前のようにハッキングをしていた時代だったのだ。

　さらに、電話料金すら安く収めるために、電話を呼び出している状態だと交換機をだまし、実際は通信を行ってしまう「ブラックボックス」と呼ばれる電話タダ掛け装置を作成したり、普通の電話機をモデムとして利用する音響カプラを購入、偽造テレホンカードで公衆電話ボックスにパソコンを持ち込んで通信したり（電気は照明から変換して取る）違法スレスレというかとうに法律の壁をぶちぬいている人も多かったが「掲示板」でのコミュニケーションや、同じ趣味人と会話できる「チャット」の存在は、パソコンユーザーを魅了した。

　普通に家でパソコン通信をしていたら、電話賃はあっという間に3万円、みたいな時代。まだネットワークでソフトを落とす時代ではなかったが「売ります買います」掲示板は非常にアツかった。著作権関係だけでも、それ、違法！　とツッコミを入れたい取引も多かった。例えば「市販ソフト売ります。詳しくはメールで。1枚300円から」みたいな、あからさまにゲームコピーを促す書き込みも乱立。電話賃を少しでも埋めようというのが彼らの主目的だったんだろうけど……。



●音響カプラ

◆コピーちょっといい話

移植ゲームの変遷

移植とは名ばかりの作り直しの時代

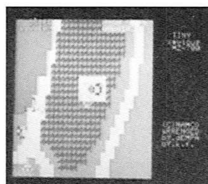
8ビットの時代は、PC98やX68000の台頭によって終わる。パソコン通信も16ビット機によってより進化してゆく。と同時に「移植」というものがなくなっていった。

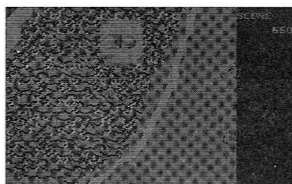
8ビットパソコン全盛期は、パソコン同士には互換性がまったくなかった。だからゲームを買うにも、自分のもっているパソコン対応のゲームでなければ遊ぶことができなかったのである。

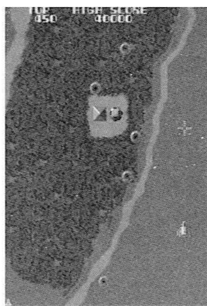
XBOX360とPS3で同じソフトを同時発売するマルチタイトルのようなものは夢のまた夢。当時はライブラリ共通なんて余裕はまずないので、移植というよりもソフトを見ながら、各機種ごとに一から作り直すことが必要だった。

例えば有名ゲーム、ゼビウスでは、画面の表現能力の問題などもあり機種ごとにまったくマチマチ。出来もぜんぜん違うし、しまいには発売メーカーまで違う有様だった。

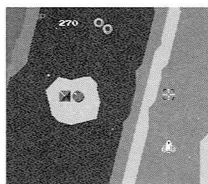
「ゼビウス」移植の例


●MZ700版

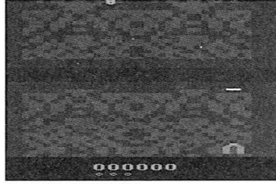

●FM7版



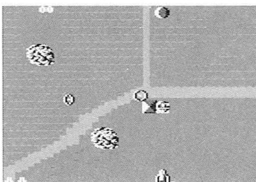
●オリジナル版



● FC版

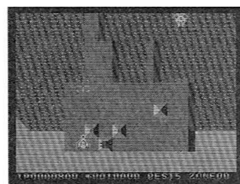


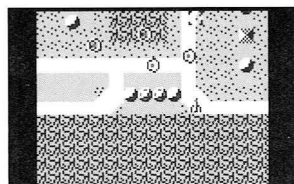
●ATARI2600版

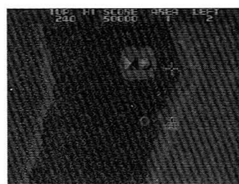

●Apple2版



●ATARI7800版


●MSX版

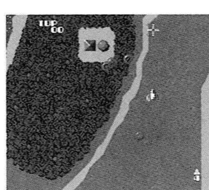

●PC6001版

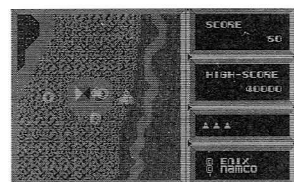


●MSX2版

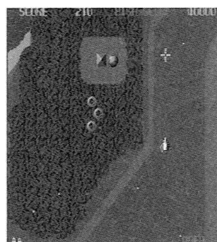


●PC6601mk2


●PCE版



●PC88版


●X68000版

中には移植じゃことたりず、各機種全部違う内容となったゲーム「DAIVA」なども存在したが、ほとんどは、移植先の機種は、最初に発売したゲームとせいぜい同レベル、通常は劣化コピーというのがオチだった。MSX1の「ハイドライド3」のように、偶然にも多機種より能力が低い機械にもかかわらず、プログラマの根性などで、他機種よりも出来がずばらしくなってしまう例もあったが、基本的には性能の高いマシンがいいゲームを楽しめた。ちなみにハイドライド3の場合、後に発売するFC版までは「まぁまぁ」なのだが、性能が飛躍的に向上しているはずの「X68000」版は、なんというか、見る影もないひどい出来となっている。

一般的にPC88からX1に移植されるケースの場合は、音楽が強化されたりするなど元より良くなることが多かったが、PC88で売れないとX1では発売されなかった。結局最先端のゲームを楽しむならば、PC88かMSXでキマリ、というのが、8ビットの時代だった。

「ハイドライド3」移植の例



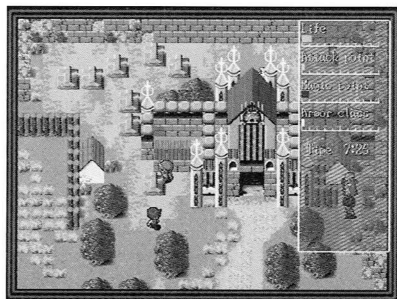
●MSX版



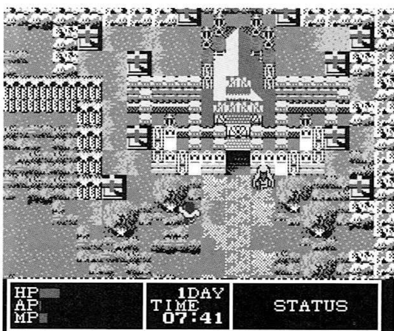
●PC88版



●MSX2版



●X68000版



●FC版

第三章

家庭用パソコン戦国時代

16ビットパソコン／パソコン通信全盛期



コピーよもやま昔話

パソコン通信の進化　ネットでやりとり、ダウンロード

DOMという人種の誕生
――落とす落とさせないの攻防

パソコンでやることが、ゲームやプログラム開発のみから「パソコン通信」や「ワープロ」になってきた。パソコンが、やっと道具として役立ちだしたのだ。

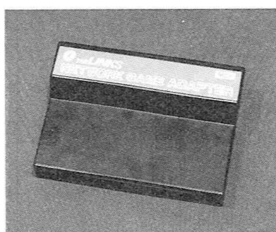
1990年あたりから、パソコン通信の速度は1200～2400bpsから9600bpsに変わり、文字のコミュニケーションのみから、ファイルの公開、ダウンロードが当たり前となってくる。

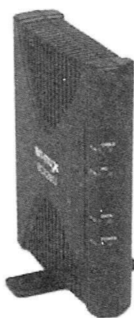
掲示板を見るだけの人を「ROM」と呼ぶが、ダウンロードしかしない人は「DOM」といわれ、あまり好まれない。DOMは回線を長時間占有し、他のユーザーがそのパソコン通信にアクセスできなくなるため、各ホストは「アップロードしないと落とせない」とか「掲示板に書き込まないと落とせない」などの制限に手を尽くした。

ただ、パソコン上での見た目は永遠にテキストベース。Naplpsという画像転送方式を使ったグラフィカルな通信が提案されるが、実用となったのはMSX専用ネットワークである「THE LINKS」のみだった。THE LINKSは、専用通信モデムを無料配布するなどの大きな広報活動で、パソコン通信初心者ユーザーを大量に獲得する。

さて、パソコン通信で何をダウンロードするのかというと、最初はフリーソフトだった。当時は「PDS」と呼ばれていた著作権放棄されているフリーソフトウェア群は、パソコンの速度をアップさせたり、圧縮でフロッピーを効率よく使えるようにしたり、また画像や音楽の再生を行うなど、パソコンをホビーとして楽しむための道具がいっぱいだった。

例えば今も使われる国内産のソフト「LHA」が公開されたのもこの頃である。さらに、バイナリデータをテキスト化してアップロード可能にする「ISH」も登場し、パソコン通信はファイルの送受信まっさかりとなってゆく。





●THELINKSネットワークゲームアダプタ（上）と通信用モデム

パソコン通信のホスト局がつぎつぎと生まれ、メーカーもサポートのため、サポート用電話回線を使って、夜間のみホストを立ち上げたりすることが流行。最盛期の1992年前後には1000を越えるパソコン通信のホストが生まれていった。

◆コピーちょっといい話

あこがれのJUNET

伝説のパソコン通信

当時都市伝説として「大学にはすげえパソコン通信ホストのJUNETってのがあって、もっとすごいソフトがウッハウッハ」という話があった。JUNETは、電話回線を使用して、主としてUUCPによるバケツリレー方式で、メール・ネットニュース等の情報交換を行うシステムで、現在のインターネットの元になるものだが、大学間でしかネットワーク接続されておらず、大学生しか利用できなかった。

そこには、暇に任せた大学生が作ったソフトウェアがばんばん公開されていた。また、JUNETは海外にあるソフトウェアを転送してくることから、よりレアで便利なソフトも手に入った。代表的なソフトだと、DTP版組ソフト「LaTeX」などだ。

なお、JUNETは後1991年にインターネットと変わるが、この狭間期に大学生をやっていたひとはいち早くインターネット接続サービスを起業。そこそこの金持ちになっている人が多いのが悔しい。

——ハードについてのエトセトラ

スポスタ——個人輸入で高速通信実現

さて、当時はダウンロードをしまくっていた関係で、パソコン通信に接続するための電話代が大きな問題となっていた。ダウンロードしている間はパソコンも占有されてしまうし、回線が遅くていいことはない。なので少しでも通信速度を上げるため、モデムは常に最新型を利用するのが貧乏なユーザーでも常識といえた。なぜなら速度が2倍になれば、1ヶ月数万円は電話代が浮くからだ。

もっとも、高速モデムを導入したところで、速度が上がった分、ダウンロードする量が増えるだけなので、電話代は決して下がらないのだけれど、そんなことは買ってみなければわからない。いや、周りを見てわかっているけど買ってしまう、というのがパソコン通信に費やす男たちの生き方だった。

そんな折、おそらく1992年。誰が持ってきたのかはわからないが、個人輸入で「USRobostics」の「Sportstar」（略してスポスタ）という14400bpsモデムが、確か2万円程

度で買えるという。オムロンの9600bpsモデムが5万円前後だったことから考えるとかなり安い。さらにこのモデムは、海外製であったためリダイヤル規制もなく、当時「BBSに接続するためリダイアル」が当たり前のユーザーには歓迎された。また、アクセスする先の草の根BBSの採用実績が多かったことから、相性問題も発生しづらく、非常に人気が高かった。

今考えてみれば、誰かが日本でスポスタを売り込んで儲けようと画策していて、まずはホスト系の所に原価で譲って、導入実績を増やした後個人に売って大儲けする、というビジネスモデルがあったのかもしれないが、当時のユーザーにとってこの個人輸入はいい話だった。

買い方は以下の通りだ。英語のできる人がまず共同購入を呼びかける。送料の問題でまとめた台数を購入したほうがお得だった。また、当時はインターネットもないのでオーダーは電話かFAX。さすがに誰でもできるというわけではないので、できる人にお願いするのが一般的だったのだ。


●スポスタ

ところがここで問題が多発。まず到着までおおよそ数ヶ月かかったため、その間に金を持ち逃げしたり、買う側もお金を使ってしまったりして、代表で購入してくれた人に支払わなかったり……。さらにこのモデム、長い間使っていると発火したりしたが、それはそれ。安く高速な通信環境を手に入れた人は、文句も言わず利用していた。

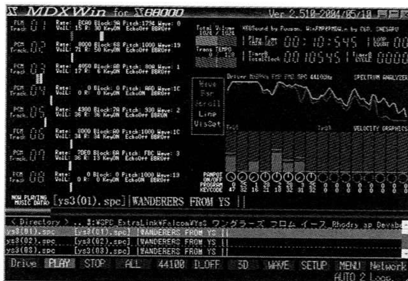
音楽データ大好き！
――ネットでデータを集めよう

プログラムの他、パソコン通信ユーザーに人気のあったファイルが「音楽データ」だ。音楽データといっても、今みたいにMP3データをダウンロードするわけでなく、音階データと音色、ボリューム情報などを記録したシーケンスデータで構成を再生する音楽データ。シーケンスデータでどんな曲が演奏できるかというと、通信カラオケのデータと思えばわかりやすいだろうか。

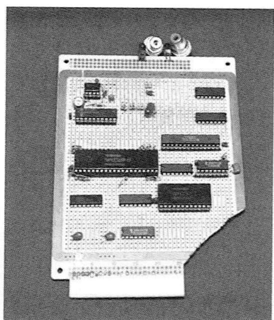
特にパソコンに搭載されていた音源はPSGやFM音源といった独特な音源で味があることから、最初はゲームの曲データ。後に歌謡曲（主にアニソン）などが出回り出す。製作者は元曲を必死に聴いて耳コピー。足りない部分は適当にアレンジしながらタダひたすら打ち込んでいく。ポルタメントや音源の変更を駆使して、出るはずのないリズム音やオーケストラヒットを出したり、声のような効果を出したり、みんな技術を駆使していた。ゲームの曲などだと、ゲームそのものからプログラムを解析して吸い出した後変換をかけるような人もいたようだが、ほとんどはお手製だった。

音楽ファイルとしては、国内ではPC98用には「FMP」「PMD」MSXでは「MGS」X68000では「MDX」が一般的であったが、MDXは後にPCM8という、8チャンネルのリズム発声が可能なソフトが出回り、実質MDXが音楽ファイルの覇者となる。

PC98でMDXを再生するのに、専用のサウンドボードを差し込んだり、MSXでも音源チップ+FIFOのサンプリング用メモリをつんだボードを自作したりすることで、意地でもMDXを再生するような動きが一般的となっていた。



●MDXWin



●MSX用自作ボード

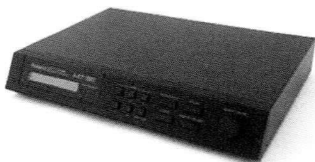
MIDIデータの登場

——音楽著作権問題あらわる

パソコンへも接続可能な「音源モジュール」という楽器が登場する。最初に普及した音源モジュールがMT−32。後に出たSC55という型番が一般的だ。これら楽器は、PC98用などで「みゅーじ郎」などの名前で、5万円ほどの価格で発売された。MIDIという規格でパソコンからシンセサイザーを操作して音楽を演奏するのだが、この機械を使えば、まさにカラオケと同レベル、声こそ出ないものの演奏についてはプロレベルの音が簡単に出せるようになってしまう。ゲームミュージックにあこがれていた人にとって、夢の機械だった。

しかし、6チャンネルだ、8チャンネルだ！と少ないチャンネルで音楽を鳴らすことに命を掛けていた打ち込みユーザーには、あまりにも多く増えたチャンネルについていけないこともあり、打ち込みをやる人も様変わりしてゆく。

MIDIデータは、インターネット時代になっても出回りだすが、音楽著作権の問題で自由に配布はできない。MDX



●MT-32

はどちらかというと、ネットでもクローズドな場所で配布されることが多く、結局はデータの手渡しがメインだったが、MIDIデータは、そうでもなかった。

特に「ゆいねっと」は総本山とも呼ばれ、毎日数十もの曲データが公開されていた。これを黙っているJASRACではないが、Niftyなどが動いた結果、黙認されることとなる。なお、その黙認状態は2001年7月以降、JASRACが新たに著作権使用料を定めることで終了してしまうが、それまでは自由に配布されていた。

かくしてMIDIデータはパソコンで音楽を楽しむための統一フォーマットとして君臨し、日々パソコンユーザーはデータを集め続けた。また「レコンポーザ」などのソフトも発売され、曲を公開する人もぞくぞく増えてゆく。なおレコンポーザは、未だカラオケの打ち込みデータなどに利用されるケースがあるらしい。

さらにMIDIデータは拡張され、歌詞が表示されたり、映像とともに紙芝居が出たりするようになるが、MIDIは1曲が数キロからという小ささが魅力なので、あまり一般的にはならなかった。



●レコンポーザ98（現在も販売中）

テクノロジーについてのエトセトラ

パソコンで絵を描く！CG文化の始まり

有料ネットワーク、NiftyServeは、当時海外のネットワーク「CompuServe」と提携しており、海外の画像、主に無修正のアダルト画像を集められるということで、エロ親父が大挙したという伝説がある。しかし私が知る限りはCompuServeを使いたいなら、電話の配電盤をつなぎ変えて他人の電話回線を乗っ取って、国際電話経由で接続したほうが安かった（ただし違法）ので、あまりNiftyServe経由で利用されていた記憶はない。

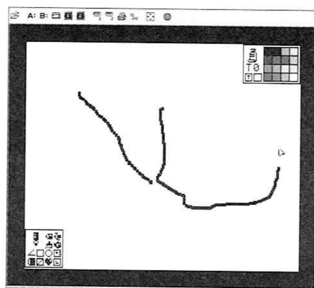
一般的なパソコン通信ユーザーは音楽データを楽しんでいたが、音楽データだけでなく、CGデータの収集も盛んだった。16ビットマシンが出ると、GUIのようなものが登場し、パソコンに「マ

ウス」が付くようになった。そのおかげでCGを作成する人も増えてきた。

CG作成マシンとして広く使われたのは、MSXと、PC98、X68000の3機種だったと記憶する。16ビット全盛なのにMSXが入り込むのは、意外にMSXがしぶとかったこと、また16色パレットが使えるので画面表現力が高かったこと、また一応TurboRによって、言葉上のみは少なくとも16ビット機になったことからだが、実質この3機種でグラフィックは作成されていた。

MSXではCG作成のツールとして「DD倶楽部（ティーアンドイーソフト）」「グラフザウルス（コデューコンピュータ）」が発売される。256x212専用のDD倶楽部と比べ、512x212の解像度で描画できるグラフザウルスは特に大きくシェアを取ったが、初期バージョンはファイルアクセスにバグがあり、稀にフロッピーを飛ばすという爆弾を抱えていた。MSX・FAN誌上で公開されたグラフィックツールは、コアがアセンブラであるものの、外部部分がBASICのため、あらゆる部分でカスタマイズが可能なので随所で重宝されたと聞くが、インターネットではタイトルを調べることができなかった。

PC98上では、ソフトウェアタイルが高機能な「Z's STAFF KID98」が全盛期。「エスキース」もどきの似非キースや、マスク機能が定評の「鮪ペイント」が登場したが、最終的には、プラグインの豊富さやユーザーの多さで、鮪ペイントの市販版「マルチペイント」がトップシェアを取った。また、どうしても多色環境を構築したい場合は「フレームバッファ」と呼ばれる拡張ボードを購入。「SuperFrame」に「SuperTableau」を組み合わせて使うのが一般的だったらしい。


●グラフザウルス



●マルチペイント

X68000上では多色を効率よく利用できる「エスキース」や「Z's STAFF Pro68K」が広く使われていた。コンシューマ開発の現場では画像作成にX68000を使うことも多く、数多くの独自ツールがあるのだが、再生できるパソコンの種類から考えると「MAG」フォーマットによる16色CGが効率いいということで結局「XPST」で16色CGを描いてみたり。EX―Syste

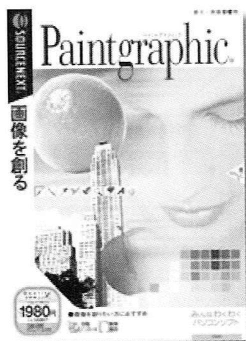
mというツールも使われていたらしい。なお、Windowsでそこそこ評判のグラフィックツール「SAI」は、X68000の「彩」がベースとなっている。X68000は、後にモデリングをブロック感覚で行える、先進的3Dソフト「DoGA　CGAシステム」も公開され、モデリングもできるマシンというイメージが定着した。

さて、X68000、PC98でそれなりにシェアを保ったZ'sSTAFFシリーズだが、PC98末期に独自のベクトルフォントを搭載したJGという版組ソフトを発売。フルセットだとフロッピー100枚を越えるというボリュームで、反応速度の速さや、初めて触れるベクトルフォントの美しさにユーザーはみな痺れた。

WindowsになりKIDシリーズを展開し、Photoshopと肉薄する機能を搭載し続け、WindowsはZ'sSTAFFでキマリ、となるかと思いきや……。どうにもバグが多かったことや、タブレットでの反応が壊滅的だったこと。さらにWindows95版がなかなか発売しなかったことからシェアを失う。

最後のとどめは、CG製作者が忌み嫌うDJ風のイラストパッケージを採用したため「ああ俺たちの嫌いな絵を使うってことは俺たちに向けて売ってない。つまりもう使わなくていいんだ」と、心置きなく見捨てることができたことにある、と一部のユーザーには言われていた。

そのせいかどうかはわからないが、発売元ツァイトは1997年に倒産。同シリーズ最後となったソフトは、ハイパーキッドベースの「Paintgraphic（ソースネクスト）」。価格は1980円と安く、2007年現在でも販売されているので試しに触れてみてみてもいいだろう。





●Paintgraphic

CGを集める人たち
——CG乞食とCGくれぇ

漫画家がパソコンで彩色するのが当たり前という時代でもなく、絵が描けて、かつCGができる人というのはごく一部だった。なので、へったくそな絵などもたくさんあったが、それでもCGを見たり集めたりするのが楽しいという人たちがいた。ゲームから抜いたCGを集めるのが中心だったが、自作CGを集めるのがアツかった。

当時、CGコレクターは「CG乞食」と呼ばれていた。というか自らそう名乗っていた。彼らは日本中をネットワークし、それぞれの地域にあるBBSからCGをダウンロード。さらには自らもCGを描く。今と違って、CGはテキストファイルと一緒に配られていた。テキストファイルにはファイルサイズや作者名、出没するBBSの名前、さらに他のBBSに他人が転載可能かどうか、を書くのが一般的だった。さらにその下に日記やら愚痴やらを書いているわけなのだが、そこにCG収集をしている人は「CGくれぇ〜」と断末魔を記すのが常識となっていたのだ。

当時、CGは「CAT—NET」を主な舞台としていたように思う。ただネット上でダウンロードする人は真のCG収集家とは言えない。ほとんどのCG収集家は集めたCGをフロッピーベースで実際に会って交換。あっという間に「どれがだぶっているのか」管理ができなくなる。つまりCGを見もしないでただ淡々と集めることが目的となっていく。そしてCGのみでも飽き足らず、ついに禁断のデータ収集へと流れてゆくのだ。

私の回想録

パケット通信なら通信費がタダという罠



電話賃がかかるのがパソコン通信の難点。ならば、電話賃のかからない方法はないだろうか。そうして行われていたのが「パケット通信」だ。

パケット通信は、電話の代わりにアマチュア無線機で、データを送受信する。スピードはせいぜい2400bps程度だったが、アマチュア無線ならかかるのは電気代だけなので、でかいファイルも何日かかけて送ればいい。転送速度がパソコン通信よりも遅いので、受け取りに一ヶ月かかったりするのだが、ま——ったく気にしない。古いノートパソコンにつなげてデータが溜まるまで放置しておけばよかった。

とまあ、とにかくアマチュア無線によるパソコン通信のファイル送受信は熱かった。電話回線でBBSを巡回してダウンロードして

いる間も、寝ている間も、昼間も、あまったパソコンを使ってパケット通信でダウンロードをしていた。だいたい、落ちてくるものは、アプリケーションとエロ画像ばかりだった記憶がある。

で、ある日。あのときはJGを落としていたときだっただろうか。容量が数十メガもあり、それこそ何日もかけてダウンロードしている最中、突然人がやってきた。

「無線機はないか」と言う。当時だから、著作権法違反の心配なんてないので、警察ってことはないだろうけれど、かなり焦った。

現れた男たちは数人。話を聞けば、特定の周波数チャンネルが、うちの近く、というか、すぐそこにある無線機によって占有され、長い間使えない状態だという。私は、ビルの10階にそこそこのアンテナを立てていたため、東京全域で一部チャンネルを数週間占拠していたのだ。だいたい200チャンネルしかない430メガヘルツ帯アマチュア無線局。うち一つが使えなくなってたのは、たしかにマズい。そもそも電波法は、数分しか連続して電波発信してはならないのだから。


●パケットモデム

原因はすぐにわかった。パケット通信は専用のパケットモデムを無線機につないで通信するのだが、無線機には当然マイクがついている。間違えて発言ボタンが押しっぱなしの状態になっていたのだ。

これが、普通の無線通話モードならば、部屋の会話は筒抜けだったのだが、運良くパケットモデムに接続していたので、音はなし。延々無音の電波が送信されていたらしい。

それに不審がり、迷惑した人たちが、アンテナを振って、発信先を突き止めてきたのだ。あの時は本当にこっぴどくしかられたが、今でも本当に反省してます……。

ハードについてのエトセトラ

PC98の時代がやってきた!

PC98が発売されたのはPC88と同時期。それよりスペックが下のPC6001シリーズはさらにその後なので、かなり古いパソコンシリーズではあるのだが、価格がこなれて、機能的にも16色ボードが装備され、2HD化、また拡張グラフィックが搭載されてきたPC—9801VMあたりからが、PC98のメインマシンとなっていく。当時すでに3・5インチフロッピーディスクドライブを搭載したUシリーズも発表されたが、3・5インチディスクは高かったため、5インチフロッピーが一般的だった。

なぜみんなPC98へ移行したのかというと、圧倒的な処理速度がその理由だ。例えば1987年に発売したPC98RAは、高額ながらCPUに386を搭載。以後別売りのグラフィックアクセラレータやCPUアクセラレータによって、ペンティアム相当である586シリーズCPUが搭載可能。Windows95時代まで生き延びることが可能だったのだ！

ちなみにこのころ、日本語変換のためのIME、FEPというものが登場する。当時、ATOK（株式会社ジャストシステム）という変換ソフトを使うのが常識ではあったが、通信文字を取りこぼすことからパソコン通信をやる人間には「ばかとっく」と揶揄され、好まれず「VJE」（株式会社バックス）が推奨されていた。

なおPC98の時代は永遠に続くと思われていたが、後PC9821シリーズとなり、256色モードの搭載やCD－ROMの搭載など、大幅なパワーアップをするが、それはもうすでにWindows互換のパソコン以外の何物でもなくなっていた。さらにグラフィックボードを別に搭載するには、バス速度が足りないなどの問題があって、利用者は多かったものの、別に98でなくてもいいやと、PC98を利用することは減っていた。

安価なEPSON互換機登場

PC88からPC98へユーザーがシフトしたのは、PC98にも音源が搭載され、PC88に劣るところが何一つなくなったこともあるが、EPSONの互換機が安価だったことも大きいだろう。

EPSONは1987年に、PC98の互換機を発売する。BIOSもオリジナル、チップもオリジナルのため、NECサイドは訴えようとしても訴えられない。EPSONのハードはNECよりも安く、またグラフィックの描画などが同時期のNEC機に対して数倍というアドバンテージを持っていた。ゆえに、PC98の普及は、実はこのPC286の発売によるものが大きいといわれている。

しかしNECは、EPSONにシェアを持っていかれることに危機感を覚え、MS－DOSなど純正ソフトの一部に、EPSONのハードでは動かないようにプロテクトをかけた。EPSON側は対抗して「POISON」と呼ばれ



●EPSONのエミュレータ

る、いわばパッチディスクを作成、配布した。パッチプログラムを起動し、目的のフロッピーディスクを入れれば、NECプロテクトを自動的に解除してくれるのだ。

PC98終焉後、エプソンはPC／AT互換機用に「PC―98エミュレータ　98／V」と呼ばれるエミュレータを製作し、発売。しかし、ハードウェア付エミュレータの癖に、バージョンアップした時にはスピードがさらにアップして、何故かソフトのみのエミュレータとなる。

◆コピーちょっといい話

ハードディスク戦争

純正HDか非純正HDか

PC98／X68000がメジャーになったあたりで、ハードディスクというものが登場した。パソコンのハードディスクがそこそこ普及しだした頃。まだハードディスクは1メガ1万円程度の勢いで、当時メジャーな20メガハードディスクでも数十万。そもそもフロッピー20枚分程度にしか満たないものに何十万円も出すのは抵抗があったが、ゲームでのディスクの抜き差しがいらなくなることや、アクセスが高速になることから、ハードディスクは急速に普及していった。

でも、ハードディスクは純正品なんて高くて買えるわけはない。当時、ハードディスクの規格には、ST―506、SASI、SCSIの3規格で、ST―506のハードディスクはSASIに変換するボードを介しパソコンで利用するのが一般的だった。ATAPI／ATAの前身となるIDE規格の登場は、DOS／Vの普及より後となる。つながれば見た目はどうでもいいので、ワークステーション、サーバー用のばかでかい中古を買ってきて、インターフェースボードだけを購入、ハードディスクを安く接続することが当たり前だった。ハンダ小手をもっていたパソコン少年たちは、ここで「ジャンク屋めぐり」を覚えるのだ。

時間が少したって、SCSI規格になると、当時PC98では、NEC純正の「55」ボードでは、前述のようなインチキハードディスクを接続させまいと、SCSI機器のベンダーID先頭3文字がNECでないと起動しない制限をかける。PC98へ接続する機器を販売するメーカーは、SCSI機器のベンダーIDをNECO、NECY等と書き換えてこのチェックを抜けていたが、おかげでNEC以外のコンピュータが正常なSCSI機器と認識しない問題が発生したらしい。ちなみに、55ボード以外では当然問題はなかったので、一般的には専用ケーブル接続の必要があるけどICM、多機能だけなら緑電子のボードを使うのが良いとされていた。

僕らのX68000

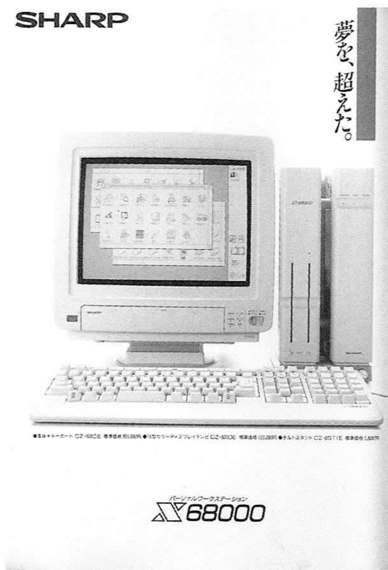
——X68000伝説の始まりと終わり

1987年に発売。時期がMSX2と同時期であるが、性能は雲泥の差とも言える。CPUには当時のマッキントッシュなどと同じX68000を採用。グラフィックチップも、当時のアーケード基盤を意識した構造で、「5年はこのマシンでいける」と公言したほどオーバースペックで、事実5年はモデルチェンジしなかった。5年後の1992年にクロックアップされたXVI、1993年にX68030が発売され、以上をもってX68000のハードは製造を中止するが、それから15年経過した2008年も、同人ベースではあるが、CPUのアクセラレータなどのハードウェアが企画されている。

初代X68000は、本体付属ソフトに、アーケードの金字塔タイトル「グラディウス」が付属することで話題になった。あのグラディウスが完全に動くハードってどういうものなのか。まずパソコン少年は、目を輝かせた。さらに、ハドソンが開発したCUIベースのHuman68kというOSを搭載。

メインメモリは1メガだが拡張可能。グラフィック能力もかなり高くて16ビットカラーである65535色同時発色可能。VRAMも512キロ搭載され、さらにゲーム機にしか搭載されていなかったスプライトを搭載。スプライトのように利用できる空間を搭載された機種はメジャーどころでは、MSX、FM—TOWNS（フレームバッファ擬似スプライト）、PC88VA、WindowsのWinG／DirectX（擬似スプライト）のみとなる、時期的にもかなり稀有な存在だった。

また初代機からSASI相当のハードディスク増設端子を備えており、PC—9801用のSASIハードディスクを流用できた。またこの端子は、後に有志が公開したドライバによってSCSIとして使用することもできた。



●X68000

フロッピーディスクドライブはソフトからオートイジェクトが可能な5インチドライブ2機。なお途中からＣｏｍｐａｃｔシリーズとして3・5インチ搭載モデルも発売されたが広く普及するにはいたらなかった。

さらに、中期にはＳＸ―ＷｉｎｄｏＷというＧＵＩＯＳも登場。夢の仕様を持ったパソコンだったのだ。

さてこの機械、あまりにも魅力的だったことから、プログラムを作るのが趣味な人に広く支持された。ＦＣのＲＯＭを勝手に移植し、半ばエミュレータの元祖ともいえるものや、動画再生のシステム、またＯｈ！Ｘが休刊した1995年頃から、ユーザーが拡張ハードを自主製作することが流行した。

ユーザーによって、音源の拡張やＣＰＵの換装、クロックアップやメモリなど、あらゆる各種拡張カードも発売され、末期にはＢＳＤが動き出したりインターネットができるようになったり、当時のマシンとしては信じられないほどの機能拡張が行われている。2007年現在も、ＭＣＦ5475という266メガヘルツ駆動のＣＰＵを搭載し、256メガのメモリを拡張するボードの計画が進行しているほどだ。ただ、三昔ほど前のＷｉｎｄｏｗｓマシンのようなスペックになっているような気もする……。

また、文化という面でも、Ｘ68000は大きく貢献している。特に萌え系の元祖（というかこの言葉もここから発祥）であるＸ68000系ユーザーは「波動系」と呼ばれ、自称「逸般人」であるといいながら、特殊な方言を数多く生んだ。例えば萌えの語源は、当時のＸ68000系ユーザーの「燃え」の誤変換であることは有名。余談だが、印刷メディアに登場させたのは私が最初と自負する。原稿自体はそれより前から「萌え」と書いて入れていたが、ぜんぶ誤字と思われ「燃え」に置き換えられていた。そこで「萌えというのは、最近こっち系でよく使う言葉で正しい」と、校正後もう1度修正してもらい、印刷物になったのだ。

「本体持ってるけど、ソフトなんて1本も買ったことねぇ！」というコピー大好きな、あまり嬉しくないパワーユーザーがいっぱいいたＸ68000。末期にはゲームソフトメーカーが、コピーしないで買ってくれないともうゲームつくんね、という広告を出すほどコピーが一般化されてしまったゆえに、次第に業界が衰退していった。ハードなＸ68000ユーザーは、当然のようにＰＣ98も所有していたため、次第にユーザーはＰＣ98、Ｗｉｎｄｏｗｓの時代へと流れていく。

ちなみにＸ68000の末期にはＣＤ―ＲＯＭソフトなども発売されたのですが、Ｘ68000にはＣＤ―ＲＯＭを搭載するためのインターフェースこそあるもののドライバとかないんですが、ネットで落とせってことでしょうか、ああそうですか……。

マッキントッシュ

――閉じた世界で形成されるコピー文化

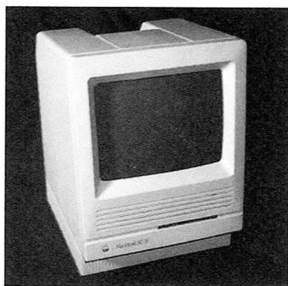
マッキントッシュ(Mac)の発売は1984年だが、日本ではあまり一般的ではなかった。見慣れないGUIというインターフェースを持っていたこと。また機械が非常に高かったことが大きな理由。また日本語に対応していなかったことが大きな理由。

MacのOSは、日本語に対応するパッチ「漢字Talk」が1986年に発表され、日本国内でもやっと普及し始めるがいささか不安定。MacOS7・6になって以降やっと、OSに日本語処理が統合され、日本でもまともに利用できるパソコンとなった。

Macは2007年現在も存在するが、操作性は確かに優れていたのに、後に技術革新を行わなかったゆえにWindows95で並ばれXPで突き放された感がある。特にマウスの1ボタンは時代の流れに合わせて進化すべきで、固執するのは失敗だと思うし、そのくせOSが変わるとソフトの互換性が致命的になくなるのはどうしてだと私は考えるが、諸意見あると思うので多くは語らないでおこう。

開発環境がハイパーカードとコードウォーリアーしかないという、まったく何もできないか、もしくはどこから手をつけたらいいのかわからない環境で、資料をいただくためにはアップル日本支社まで出向いて契約書を渡さなきゃいかんとか、メモリひとつの交換に講習を受けないと保証をきかせないとか、とにかくがんじがらめな営業をしていたため、MacはMacだけの世界で終結していた。例えばパソコンショップの中で多機種と共にMacが並んでいるようなことはあまりなく、普通の人の目に触れることも、他のパソコンよりは少なかった。

Macは以上のような営業方針から、専門店のみで取り扱われるようになる。だから、パソコンユーザーにとってもMacは得体の知れないもので「とにかく高い」とか「マウスで操作するのがメインらしい」と噂ばかりだった。でも実は、X68000にはボードを差すとMacも動くようになるらしい、という伝説がまことしやかに流れるくらい、国産パソコンユーザーは、実はMacにあこがれていた。



●SE/30

Macが高いのには理由がある
――モトローラCPUのハードはコピー天国

さて、Macは高いっていうのは当たり前なのだがそれには理由がある、と、若き日の私は友人に語られた。彼が言うに「Macのソフトは売っていない。もともと本体と同じくらい高いので、ショップが買っているだけだ」「ショップが買ってどうするのか？」「客にコピーするんだよ！　配布してもいいからMacのソフトは高いんだ！」だそうだ。当然それは真っ赤な嘘なんだが、Mac系のショップは、それをやってのけていた。

専門店で販売されているMacは非常に高価で、あまり買う人も多くない。

ではどうやって客を説得するのか。ショップではマニュアルまで完全に複製した、ソフトのコピーが横行していたのだ。ディストリビュートサービスとかかっこいいことをいっていたが所詮はコピー。店員自ら「Macは本体は高いけれど、ソフトは海外のものばかりなので買わなくていいから結果として安い」と、客にMacを勧めていた。

パソコンはソフトがなければただの箱。標準でついている「ハイパーカード」というソフトを使って、簡単なデータベースもどきやアドベンチャーゲームのようなものは作ることができた。さらに、ソフトを手に入れるにも、当時はインターネットもないので、外国とコネクションを持った人に頼るしかない。Macのソフトは日本で売っていないからだ。

ということで、ユーザーは自然と販売店に集まることとなる。絶えず誰かしら雑談をしている客がいる、ぬるい雰囲気のお店が全国に多数あった。販売店は海外や他のMacを扱うショップとのコネクションで新作ソフトを入荷させる。コピーが手に入らなければ、仕方なくショップで購入する。するとそれを目当てに客がやってくる。その客に、ソフトをコピーする。そんな悪循環は、iMac登場の前後まで続いていたのではないだろうか。

Macユーザーはソフトを買わなかった。ちなみに、私はSE／30を所有していたが、メモリを増設しようとして分解した際、肘でブラウン管をつっついてしまい、モニタを昇天。以降パイオニアの互換機Macまで、あまり縁がなかった。

ただ、海外のコネクションがより強かったMacでは、インターネット創世記において、ハッキングツールなど先進的なネットワークツールが数多く存在した。プログラムを作るにはあまり向いてる機械といえなかったけれど……。

ハードについてのエトセトラ

ラップトップPCとノートPCの登場

ＣＣＴ―９８やＷｔｅｒｍなどの登場で、ＰＣ９８は通信端末として確固たる地位を得る。時を同じくして、パソコンはバッテリーは別として、そこそこのスペックで持ち運びが可能であるマシンが登場してくる。持ち運びといっても、重さはかなりのもの。カバンに入れるようなことはできるわけもなく「一人で運搬可能」という程度のものだった。

例えばＰＣ―２８６Ｌは、独自の拡張コネクタＬスロットを搭載して拡張性こそあったが、それゆえに凶悪な大きさで、持ち運びが「可能」というだけの代物。Ｍａｃも「ポータブルＭａｃ」などを発売したが「石抱きマック」なんて呼ばれる始末。まるで使い物にならなかった。

そこにちょっとした革命が起きる。ＮＥＣから登場したＰＣ９８ＬＴは、重さ３・８キロ。バッテリー駆動が可能で、すべてがフロッピーベースなため、通信といってもダウンロードにはいささか容量が不足気味ではあったが、公衆電話からうにょうにょなカードを使ってタダでパソコン通信をしていた人には大きな支持を得た。

しかし数年でパソコン業界は大きく変わり、Ｄｙｎａｂｏｏｋ／Ｊ３１００の登場により、時代はノートパソコンとなっていく。ＰＣ９８シリーズでもノートタイプが発売されるが、別に機能制限ががりがりあるＰＣ９８はもはやＰＣ９８ではないし、カラーでなければ、ゲームをやるわけでもなく、別に何でもよかった。

当時主流となるアプリケーション、一太郎やＶＺＥｄｉｔｏｒ、Ｗｔｅｒｍなどは、Ｊ３１００用も当然存在したため、ハードディスクの搭載されるＮＳが出るまで、モバイルにはＤｙｎａＢｏｏｋを使おう！というのが一般的な流れだった。ただＤｙｎａＢｏｏｋは、バッテリー部分に大きな欠陥があり、バッテリーがダメになると電源すら入らなくなる。それでも大分粘って使っている人もいたが、バッテリーすら手に入らなくなり、仕方なくＰＣ９８ノートへ移行してゆくのだった。



●DynaBook

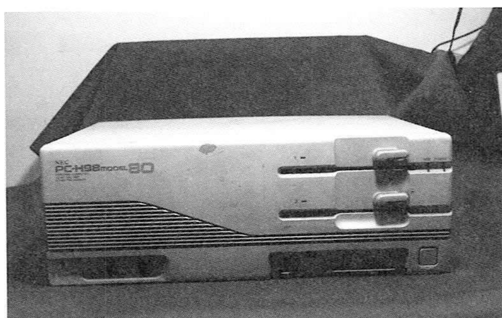
私の回想録
Hyper98とボク　最高の98を手に入れたい！



PC—H98は、パソコンユーザーの夢だった。H98は、高解像度モードや、多色モードをあらかじめ搭載した全部入りパソコン。専用の拡張NESAバスを持ち、他の機種と違って、高速に周辺機器にアクセスできるのが特徴だ。

本当は、PC—H98model100という、215万円の機種が欲しかったが、さすがに手が届かない。80386DXを搭載した、100万円のmodel70が限界だった。何とか手に入れたボクは、1メガのメモリをゴリゴリ拡張。16メガあたりまで拡張しながら、グラフィックアクセラレータを差して、Windowsを動かし「どーだ速いだろう」と自慢していたものだった。もっぱら遊んでいたのはSimcity2000ばかりだったような気がするが「ああ、PC98はこれで最高スペック！」と悦に入っていたのが思い出される。

しかし、意外にこのパソコンは長持ちしなかった。後に、ボード設定用のディスクが壊れて、差してあったボードがただの放熱板となったり、CPUを486のアクセラレータ（メルコ製品）にしたはいいけど放熱が間に合わなくて部品が溶けて脱落。おかげで下でショートを起こしハードごと昇天した。定価が高いパソコンゆえに修理もとてもできるような値段ではなく……後に安くなってきたmodel80を買いなおす。そこそこ速いが、時代はWindows。別にH98ならではのアドバンテージは見出せなかった。



●PC H98 model80

草の根BBSをはじめよう

ホストになればCG集め放題？

話をパソコン通信に戻そう。彼らはより効率のよいＣＧ収集を行うため、パソコン通信のホスト、つまり自らパソコン通信のサーバーをはじめた。

パソコン通信のホストは、当時「草の根ＢＢＳ」と呼ばれるものの一つだが、設備投資は当時の電話回線を新しく敷設する費用である7万円と、モデム、パソコン、ハードディスク。比較的投資としては小さい。

当時、ＡＤＳＬや光回線はもちろん、テレホーダイすらもないので、ネットに接続すると電話賃が絶対的にかかる。電話料金は普通のマニアで3万円、ハードなネット依存者だと１０万円程度というのがむしろ一般的だった。しかし、サーバーを持っていれば、ＣＧをわざわざ電話回線を使ってダウンロードする必要がないから、そんな設備投資はほんのわずかで回収できる……。

パソコン通信のホストは、回線数が増えれば、増強のためのモデムと、拡張ボードが必要となる。また、毎月基本料金もかかるため、大手となって、回線が３２本もあった場合は、維持費だけで毎月十万円を超えてしまう。

その出費は会費で徴収したり、当時はやっていた代金代行回収サービス「ダイヤルＱ２」の回線を利用して、利用料を取ったりしていたが、基本的には「親のスネはかじれるだけかじれ」という感じだった。

それはなぜか。部屋に回線を３２本も引き込むには一軒家でなければホストはできない。仮に一軒家で回線を引いたとしても、場合によってはケーブルの重みで家が物理的に傾くことだってあった。それでも大丈夫な家っていうのは、比較的親が金持ってるってことになる。だから、１０万円なんて経費も親に出してもらっていたりしたのだ。さらに他のＢＢＳへアクセスする電話代が月１０万円。こんな金額になると働いたってどうにもならない。

ということで、親に食べさせてもらいつつホストを運営する人もかなり多かった。そういう人は、総じて時間や金にだらしない人が多かった気がする。拡張するから3万円貸して、とまわりに触れ回りまくって、相当な金額が溜まったあたりで逃走。当然金を貸した人たちは大激怒し、いない間に部屋に乗り込み、部屋の中をマンガからフロッピーディスクから家具の果てまで、全部処分。現金化して回収したこともあったという。

光磁気ディスク（MO）登場
——あらたなストレージの登場

回線も速くなったが、CGデータをフロッピーディスクに保存するのは無理がある。頑張ってもせいぜい5～10枚しか入らないからだ。

ダウンロードマニアは、新たにデータを保存する先を探さなければならなくなった。そこでターゲットになったのがMOだ。MOドライブは24万8000円、MOのメディアは128メガで1枚6000円する時代だったが、フロッピーを100枚買うことを考えればさほど高くない。連中は市販ソフトは買わないのに、こういったハードには精力的にお金をつぎ込んでいく傾向があった。

で、MOにデータがまとまると、フロッピーディスクをすべて整理してなくしてしまいたくなる。フロッピーのデータをファイルに変換してMOに保存すれば、物理的にスペースを減らすことができるのだ。

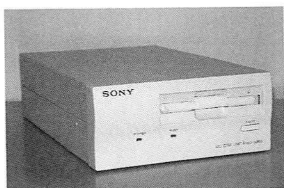
ということで、次は市販ソフトのデータ化に着手。ただX68000の場合、プロテクトが掛かっているソフトは、ほとんどがFORMULAを使って複製されたもののため、プロテクトもかかったまま。ディスクイメージ化して保存するときには解除しないとイメージ化できない。起動するにはプロテクトチェックを外す「ファイラー」を利用してコピーしたソフトが必要。結局ユーザーは急いでCOPYAIDシリーズのBACKUPPRO68Kでプロテクト解除を行ってコピー。さらにそれをフロッピーディスクからイメージ化、という作業を繰り返すハメになった。

PC98の場合はすでにWIZARDでパラメータを使って解除していたため「DCP」などを使えばよかったが、ここで革命的なソフトが生まれる。ガヂェットの「Virtual」だ。

Virtualは、ハードディスクにあるフロッピーイメージを、そのまま仮想ドライブとして挿入し、インストールやデータの操作を行うことができた。さらにゲームを切り替えて使ったり、どこでもゲームなどがセーブロードできる機能もついて、むしろフロッピーで実際に遊ぶより便利に使えたのだ。



●Virtual



●ソニー製MOドライブ

ファイラー至上主義
――16ビット時代のコピープロテクト事情

PC98時代になるとプロテクトも様変わりしてくる。さすがに「1枚づつチェッカーが違う」という家内制手工業的に生産しているからこそできる芸当はもうなくなっていたけれど、プロテクトについては、最初、新しいプロテクトを作ろうとやっきになったメーカーなどが、いろいろなものを考えていたようだ。

しかし「ゲームはクソだがプロテクトはすごい」と言われてみたり、純正マシンでも立ち上がらないなど問題が多発。結局PC98では、ディスクの読み込みが「int 1bh」という命令だけしか使えなかったことから「CD 1B」をサーチするだけで大抵はプロテクトチェック部分を発見することができた。

ただ、チェッカーはより複雑になっていく。

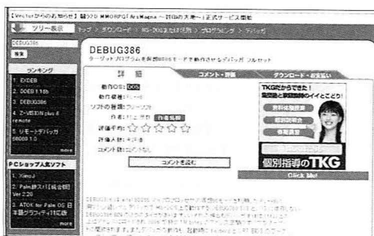
8ビットパソコンゲームを代表する「イース」では、プロテクトの解除に失敗したコピー品だと、ボスキャラがどうやっても倒せないとか、ドアが開かなくなるとか、プロテクト自体も毎週変わるなんて伝説を残していたが、16ビット時代になってもその陰険さは健在。ストーリーが変わって、途中でハマるという芸当を見せていた。

そういえばこのゲーム。ボスを倒した後、Rキーを押して「本」を読まないとクリアできない。しかし「本」を読むという操作は、それまでのゲーム中にはまったく必要なく、エンディングを見る時だけに必要な操作。それもメニューにある操作ではなく、これだけキーボードでRキーを押さなければいけない。

マニュアルを読み返してみると、確かに「本を読む」という操作方法は書いてあるが、エンディングまでは気づかない。手元にマニュアルがなければ、エンディングを目前にしてどうしていいものか途方に暮れること間違いなしだ。そう、マニュアルプロテクトも同時にかけられてたのだ。

さて、そこで登場するのが、1990年頃からやっと出てきたデバッカというソフトだ。デバッカは、他のソフト実行中に、メモリの中を見たり書き換えたりできるソフト。ゲーム解析・改造にはうってつけで、プロテクトチェックも、ひっかかったらデバッカで解除。後にメモリと同じデータを持つフロッピーディスクの部分を書き換えて再チェック、という流れで解析を行っていった。

また、ゲームはフロッピーディスクから、ハードディスクにインストールする形に様変わりしていく。おかげで



●デバッガの代表、DEBUG386

起動時にフロッピーが1枚必要なソフトなどが出てきて、正直マスターを持っていてもウザい事態が多発。プロテクトを解除しなければ、ユーザーが快適にソフトを楽しむことはできなくなってきていた。

　そこで、主な需要はファイラー型バックアップ。安価な「影武写」よりも、解析機能が充実していて、ファイラーにエンターテインメント要素があるWIZARD（ウエストサイド）が好まれた。WIZARDは「ちゃんこ鍋」など、時折ファイラーをまとめたパッケージも出していて、ユーザーはファイラーを集めるのにまた必死になっていた。

　WIZARDはなくなったが、同社はまだ「お楽しみCD」という名前で、ゲーム改造専門のCD－ROMを刊行している。



●お楽しみCD

対してX68000は、解析もプロテクトも困難を極めたが、早々にFormula68Kというコピーツールが登場し、すべて解決してしまう。なんでもプロテクトを再現する形でコピーできてしまったのだ。当時、コピーは最終的には必ずできてしまうので、最強のプロテクトは、コピーする気が起きないつまらなさこそ、最大のプロテクトだと皮肉ったくらいだ。

　Formula68Kはハード付きのコピーツールだが、内部は簡単なTTLが乗っているだけ。なんでこれでどんなフロッピーディスクでもコピーできるのか未だに不思議に思いながら、X68000ユーザーはそのハードを回路図に起こしなおし、ハードウェアまでコピーしてしまう。コネクタも合わせて1000円くらいで作ることができる、偽Formulaは、結構な人が使っていた。



●FORMULA 68K

私の回想録

海外のプロテクト事情 日本ではコネが命



AppleⅡやAmigaなど海外勢は、フロッピーディスクドライブのコントロールにFDCを使わないため、複数の円を描くCAV記録にすべきところを、1/4トラックずらしを行って強引にCLV書き込みしたり、フロッピーディスクそのものを逆回転で読み出したり、トラックにセクタがなかったりと、フォーマット自体がむちゃくちゃだったもので、再現する以前に読み込むことすら一苦労だったらしい。

どこかのAmigaショップでは、店員が「オレは海外からライセンスをぜんぶ持ってきた正規ディストリビュータだから」とか抜かしつつ、コピーソフトを堂々と500円で販売していた。その時利用していたのは、海外製のごっついハードウェアコピーツールのついたAmigaだった。「これだったらどんなソフトでも一発コピーできるんだよ。まあ日本にはないんだけどね」とさらに豪語。当然コピーを依頼すると、その間もえんえんと「オレのアメリカの友達は……」と自慢話を聞かされるのは言うまでもない。「ああ、これがディスクシステムの書き換えみたいにマリオのアニメーションだったらなぁ」と思ったものだ。

パソコン通信から飛び出して

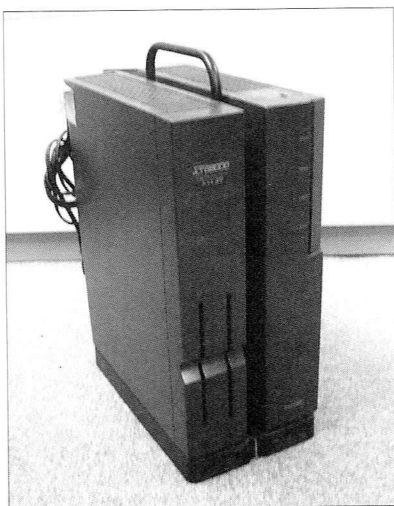
——通信で知り合った人とコピー合宿

草の根ＢＢＳでの主なコミュニケーションの中心は、掲示板やチャットだったが、実際は、データの交換会が主だった。当然、彼らはＣＧだけでなくゲームやアプリケーションも収集していたが、そんなもの５～１０人のネットワークを全国で構築していれば、ゲームやアプリケーションだけだと、すぐに全てが集まってしまう。

彼らは同人ソフト、ＣＧといったものにも手を出し始めた。音楽データも集めた。パソコンで動く全てのデータを集めようとしたのだ。一部の人間しか入れない裏ＢＢＳでデータを公開するだけでなく、彼らは物理的に集まって、データの交換会を繰り広げていた。

当時は、コピーソフトがフロッピーで5枚、１０枚というのが当たり前の構成であり、ちまちまネットを介して集めるには向いてはいなかった。そういう大きなものは、フロッピーディスクをダンボールで購入して強化合宿をするのが当たり前だった。

オフ会と称してパソコン通信のホストをやっている人の家に集まる。当然Ｘ６８０００は持参だ。そのためにハンドルが付いてるんだ！　と言い聞かせながら大量のフロッピーと共に、いざお祭り会場へ。Ｘ６８０００コミュニティの特徴はこの合宿だ。





●持ち運びハンドル付きのX68000

◆コピーちょっといい話

強化合宿の一日

X68000ユーザーの熱い戦い

まず、フロッピーを買ってくる。エフ商会製が定番だ。ノーブランドディスクは安いが速攻でデータが消えてしまうので、違いのわかるブランド物。それをダンボール単位で購入。おおよそ200枚が標準枚数。さらにデッドコピーのFORMULA68Kも忘れない。デッドコピーというのは、製品として発売されている同製品のハードを分解、回路図を起こしなおして、汎用部品で作り直したもの。回路図はネットで出回っており、ソフトはコピーで動くので、コピーツールなんて買う必要はないよ、というのが当時のパワーユーザーの弁。で、X68000を外せば準備完了だ。ついでにLDかビデオをもって、パソコン通信のホスト宅へ。この時間、だいたい金曜の午後。到着したらまず荷物を置いて食事へ。この時点で10人くらいが集まっている。

基本的にはヲタクなのでケチだが、おお食らいも多い。大抵は食べ放題や中華料理などに流れていく。移動は車を持っている人が1人や2人はいるので、それを使う。たとえ軽自動車でも無理矢理10人くらい押し込んで移動。

石抱きやスライディングといった新たな乗り方が確立されていたけれど、これらは定員オーバーな上にただ押し込んで乗り込むだけなので、警察に止められたら即アウト。素人には真似できない技なのに加えて、みなさまお風呂などには入られないためすばらしく香ばしいスメルが立ち込めるので、中は地獄絵図となる。

で、エサを入れたらコピー大会。えんえんと持ち寄ったマシンを起動し、モニタもつなげずフロッピーを入れ替えるだけの作業で、1分に1回、1台あたり入れ替えが発生するが、マシンは10台あるので絶えず入れ替えっぱなし。

ただ、入れ替え作業は一人がやればいいので交代制。入れ替えだけじゃ退屈だからなにをやっているのかというと、アニメの鑑賞会。ここで「洗脳」という儀式が行われる。その筋に詳しい人の解説付きでアニメを見せられる。コピーディスクがもらえるという目的によってそこにいることを義務づけられた人たちは、半ば強引にアニメを見せられるわけだ。結果、よりヲタク文化の造詣を深め、同志としての絆を深める。部屋が埃っぽいので目をしょぼしょぼさせつつ、アニメを見続ける10人近くの男たち。当然アニメのOPやEDは飛ばさない。そこはみんなで大合唱の所だからだ。そういう行為こそが、このコピー大会を「強化合宿」というゆえんだった。

作業は交代制で行われ、逐次仮眠をとりつつ、ぶっ通しで続けられる。寝る方法は雑魚寝が基本。強化合宿の現場は基本的に一人暮らしなので、ベットは一つ。そこに横になって並び、足を下に落とせば5人は寝れる。どうせ床に寝るような場所があるほど綺麗な部屋ではない。ベットに川の字になって寝る技はむしろ基本として新人に伝播されていった。

で、寝たり起きたり。時折車に人を詰め込んで食事にいったり。アニメで52話、もしくは26話のものを2本終わったあたりで、日曜日の夜も更けて解散。こんな作業が、むしろ毎週繰り返されていた。当然ここでのアニメ上映が、ダビングもかねていたのは言うまでもない。

私の回想録　コピー、海賊版……レンタル屋戦国時代の思い出



レンタル屋の中にも人それぞれ。新宿区某所には激しいショップがあった。

レンタル屋は店舗さえあれば商売はできるし、仕入れなんて最初は最新のゲームが100本もあればOK。家賃を考えたって、ちょっとふんばれば用意して開業するのは造作もない。ということで、あるレンタル屋の元店員が勝手に独立した。

店員が元いたレンタル屋では「レンタルだとソフトが1日店頭からなくなるから、新作を入れても儲からない。レンタルよりも、店舗でコピーして渡すようにしろ」と指示されており、レンタルよりコピーが安いなら客だって何も文句はないが、フロッピー1枚にかなりまとまった額を取るお店であったため、客は「レンタル」を要求。しかし「新作はコピーサービスだけしかできないんですよ。残念。コピーは2時間待ちです」とかなめたことを抜かすにいたっていた。

そんな遺伝子を引き継いだ店だから、まともなわけはない。といっても、同じように「新作はコピーのみ」なんて、あからさまに違法なことは言いたくない。ということで考えられたのが、さらにえげつない行為だった。レンタルだけでは飽き足らず、海賊ソフトの販売にまで手を出したのだ。

まず、前日にフライングでソフトを入手。フロッピーはノーブランドを買ってきてパソコンで必死にコピーする。フロッピーのラベルは当時適当な一色刷りがほとんどだったのでカラーコピー機で複製。パッケージはさすがにバレるので、地元の印刷屋に印刷を依頼。マニュアルはどうせ中身なんて本物を買った人にしかわからないので、適当にコピー。そうしてでき上がった偽パッケージソフトを、本屋のマンガのようにシュリンクする。すると原価数百円で、5000円程で売れるパッケージソフトの完成。

こういう手法で、海賊版ソフトをあたかも新品のように販売すると、当然大もうけ。しかし上手い話は長く続かず、近所のパソコン仲間では「あそこのソフトは安いけれどマニュアルが違うのではないか」「海賊版だ」と噂になってしまった。

それだけなら「レンタル屋から一線を越えたダメな奴」というだけだが、まだ後日談がある。その海賊版ショップを経営する人間が働いていた、バイト元のレンタル屋社長は、勝手に独立されたことからうらみもあったのだろう。「あそこは悪のショップだ!」と大義名分を得たのをイイことに大激怒。「ああいう所には罰が落ちるに違いない」と触れ回り出した。その数日後、その店に、なぜかトラックが衝突。もともと2坪程度しかなかった店舗は、リアルに粉微塵と消え去った。レンタル屋は地域にそんな数はいらない。そう

やってレンタル屋店舗は、戦争を繰り返し、強いものだけが残っていったのだ。まだ、どこも景気の良い時代のお話。

X68000が手にした禁断の果実
——新たなる目標はアニメのデータ化

パソコンの永遠の夢は動画を再生することだった。今では撮影した映像をパソコンで再生するのは当たり前のように思えるが、ノンリニア編集がコンピュータの普及以前は数千万円する高嶺の花だったことを考えても、また当時のパソコン性能を示すメーカー製デモを見ても「動画再生を行うこと」がコンピュータの主目的だった。

後にＸ６８０００は、国産機としては初めてＭＰＥＧ1の動画をソフトウェアで実現する。動画再生によって、創世記パソコン少年が夢見た理想はＸ６８０００ですべて実現し、パソコンは後の歴史で「動く喜びを楽しむ」ホビーから、パソコンで何か新たなホビーを楽しむ「道具」に変化していく。

Ｘ６８０００では、動画でこそないが、静止画取り込み用の装置が販売されていた。その名は「イメージユニット」。豊富な色数が出るＸ６８０００だから、画質はかなり良好で評判がよかった。

時はＰＣ９８上でメジャーだったＭＡＧフォーマットを連続再生するＭＡＳＬの登場や、Ｘ６８０００で制定された多色フォーマットのＰＩＣファイルでアニメーションを作成、再生するＫＩＳＳやＰＡＮＩＣなどが登場し、動画のようなものを再生することができた頃。この流れに乗って、イメージユニットを使って、動画の取り込みを実現する流れが生まれた。

フロッピーディスク1枚でおおよそ1分の動画、つまりアニメのオープニングを再生するようなシステムから始まり、時と共にフォーマットがＶＤＴ形式などに統一されていく。彼らはアニメなどのデジタルデータ化にいそしんでいた。

ついにやって来たストレージの容量限界

アニメがおおよそ３０分と換算して、当時の仕様書をひっくり返すと、１２８×１２０の解像度で秒間１２フレーム、サンプリング周波数１５・６キロヘルツ／ＡＤＰＣＭで、1フレームおおよそ３２キロ＝1分２０メガ、３０分で６００メガとなるんだが、当時実際にそんな容量を扱っていたかはちょっと記憶にない。しかしどう考えたって、当時のストレージメディアで保存できるわけもなく、データ収集家の限界が、ついに来てしまった。

そこで登場したのが「ＤＡＴストリーマ」。当時のＸ６８０００につなげていたトレンディは覚えていないが、容量は2ギガ程度で、ＤＤＳだったと思われる。その容量は当時としては脅威的で、フロ

ッピーに埋もれた部屋が片づくと、フロッピーやMOから、DATへデータの移動をするのが非常に流行ったものだ。
ただ大問題がひとつ。書き戻す先のハードディスク容量が全然ないため、入れてしまったら「所有欲」が満たされるのみで、2度と出すことは不可能だった。またMOをDATストリーマに書き出してデータをまとめるプロジェクトを進行させていたチームもあったものの、データのあまりの大きさに作業が追いつかなかった。こうしてほとんどのデータは、取り出し不可能な場所へ、永久に封印されてしまった。

――ハードについてのエトセトラ

ソフト自販機・TAKERU登場

ソフトの自動販売機として知られた「TAKERU」。通信回線を利用しデータをダウンロード。フロッピーやROMカセットのブランクを本体内に持ち、書き込むことで、多品種を少ないスペースで提供できるソフトベンダーとして1986年に登場した。
少ない本数でも流通が可能なことから、量産による在庫リスクがまったくないので、雑誌のダウンロードサービスなどで、2000円程度のソフトを販売するには便利なサービスだった。
しかしTAKERUで買ったソフトは、マニュアルがプリンタ打ち出しであることや、フロッピーの箱が1枚にひとつ付いてしまうシステムであったため、複数枚数のゲームでは箱がかさ張る。また何を買っても同じ箱なので「コピーソフトみたい」ということから次第にユーザーに敬遠された上、またここで販売されるフロッピーには単純なプロテクトしかかけられなかったことで、文字通りコピーされまくってしまった。さらにオンライン販売が現実化したことで1997年にサービスが終了した。後期には同人ソフトの取り扱いも開始し、末期はMSXに特に力を入れていた。
余談だが、TAKERUのシステムは、同社JOYSOUNDとまったく同じシステムであり、共用することでコストダウンを実現していたという。
ただ、末期はデータが肥大化したことからあまり通信回線は使わず、内部にCD―ROMドライブを設置、CDで新作タイトルを配信していたそうだ。



●TAKERU

第四章

とにかく何でもコピーしちゃえ

Windowsの登場前夜



コピーよもやま昔話

ハードスペックの向上 Windowsの本格普及以前

クロックアップでマシン強化
――マシンスペックを引き上げろ

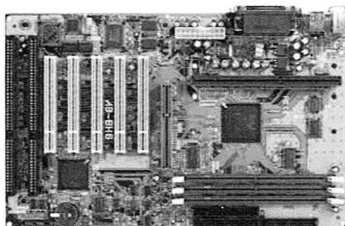
Windows3・1が登場した後も、ほとんどのユーザーはPC98を使っていた。ただ、海外ではDOS/Vマシンが登場し、日本でも486のパソコンが現れたころから、クロックアップを当たり前のようにやる輩が増えていった。

クロックアップとは、CPUや周辺デバイス、メモリを、定格以上の速度で動かすことによって、マシンの処理速度を飛躍的に向上させる行為だ。

メモリも、CPUも、それ以外のチップも、定期的に電気を流すことによって回路が動く。その電気を流す速度をクロックといい、クロックはクリスタルによって発振するのだ。で、クロックを上げれば当然動作速度もアップ。ついでに音楽の音程もアップするのだけれど、たとえばX68000やPC98はもともと高クロック化を狙っていたのか、デバイス部分とCPUとメモリ周りのクロックが独立してた。

実はメモリもCPUも定格クロックっていうのがあって、それ以上の速度は保証しないよ、ということになってるけど、当時のCPUは大抵1.5倍くらいで動いてしまう。ネックになるのはCPUというより周りの回路。とくに速度が上がると信号の間隔まで短くなるから、ノイズを信号と勘違いしてしまう確率が大幅アップ。さらに、定格よりも速い速度で動かすとマシンの寿命がすごく短くなる。生き急ぐ奴は長生きしないってわけだ。

なお、クロックアップは、Windows系のCPUで再燃する。Windows系のCPUは、多彩な動作クロックを持つけれど、中身は全部同じもの。ただ出荷時に「この速度では動くとテストしました」と保証をつけるか付けないかだけの差である。基本的には同じものなのに、下位モデルと上位モデルの差が激しかったCeleron300時代などは、Windowsパソコンの場合、マザーボードがあらかじめさまざまなCPUに対応するためにクロック発生装置を複数搭載していることから、パソコンのマザーボードそのものがクロックアッ



●伝説のマザーボードAbit BH6

プに対応していることもあった。当時の「ＢＨ６」などは、Ｃｅｌｅｒｏｎ３００メガヘルツを５０４メガヘルツで動作させられた神マザーとして、マニアの記憶にも強く残っているだろう。

さて、当時クロックアップが流行りだしたのはＸ６８０００だった。Ｘ６８０００も発売から5年ほど立ち、１０メガヘルツから１６メガヘルツにクロックアップされた「ＸＶＩ」が登場したこともあって、そろそろ初代などではＣＰＵ速度がキツくなってきたところから、高速のＸ６８０００を欲しがる需要も爆発。ならば、クロックアップしてしまえ、という風潮が生まれる。

当時のアングラコミュニティの頂点にあった「バックアップ活用テクニック」にて方法が公開されると、ユーザーは次々にクロックアップし始めた。

クロックアップは、主にクリスタルを交換するだけ。本当は本来のクロックと切り替えて使うため、スイッチを取り付ける必要があり、簡単な論理ゲートを付加する改造をするのだが、あまり配線を伸ばすと、その線からノイズを拾ってまともに動かなくなってしまう。

雑誌などでは切り替えスイッチ型を紹介することが多かったが、結局お手軽改造として直接クリスタルを差し替えるなんて方法をとるのが簡単、とされていた。しかしそんな簡単改造でも、いんちきなハンダ付けをして、本体下にある制御ボードをノイズシールドの鉄板にショートさせて修理代に5万円、とか、失敗する人も多かった。しかし、成功すれば、１６メガヘルツという、最新機種ＸＶＩに迫る速度をたたき出す。成功者は、Ｘ６８０００ライフをより充実させていった。

なお、この一件のお陰で、ネットワークにのみ潜んでいた、Ｘ６８系ユーザーが集まるパソコン通信ネットワーク「ＡＬＴＡ―ＮＥＴ」後に「美浜系」と呼ばれる人たちが出版などに大量流入。独自に作り出した言語体系を日本中に振りまき、典型的なオタク言語を確立したという事実はあまり知られていない。当時の独自言語は「聖まりあんぬ辞書」というものにまとめられており、インターネット上でも公開されている。

MARIA(7)　　MARIA(7)

クラクションを鳴らされ辱めを受ける事。または一介のﾊﾟﾋﾟｺﾝが人間様に対して間違いを指摘してしまう思い上がった行為。

概念
習慣、ルール、物、仕様、他を表すグローバルなキーワード。

例1: ウチはそ～ゆ～概念ないから
例2: 自販機に 5円玉って概念ないのか
例3: STF ☆星・花・概・念☆ Project

ぷに
"ぷにぷに"の略。語源は16世紀の「ぷにんせすまりあ」(そん
k

文法　ぷにる　ぷにれば　ぷにるとき　ぷにった
用例　まりあちゃん、かわいい～～～(ぷに
chat: ぷに

ぷに系
"ぷに" を生きがいとする個人、または "ぷに" そのもののデータなど。ぷに系ると破滅るらしい(例:n藤

用例　ぷに系 CG、ねねっとさんってぷに系ですよね?

索
Alta-NET 発祥の通信上単位のひとつ。

軽度　　重度
大　超　激　爆　索　滅　ぶ

●聖まりあんぬ辞書
http://www.frill.org/mtb/tmp/maria.txt

クリスタルオシレータの不足

X68000の改造が流行すると、クロックアップを行うためのクリスタルオシレータが市場に不足した。クリスタルオシレータはひとつ1000円以上する高額部品なのだが、もともと電子部品ショップは、大量発注したメーカーなどの注文の半端品を仕入れて扱っていたため、あまり数がないことも影響したとは思うが、結局、微妙に遅いクリスタルオシレータを購入して利用する人も多かった。

なおその後、EPSONのPC―486GFが、16メガヘルツから、ワンランク上の25メガヘルツくらいまでクロックアップできるということで、マニアが飛びついた。けれどこの改造も同様にオシレータ交換。オシレータが不足したらしい。

FM-TOWNS
――32ビット、国産最後の独自アーキテクチャパソコン

富士通のFM―TOWNSは、1989年国内で発売された最後の独自アーキテクチャを持ったホビーパソコンだ。方向的には「FM77」シリーズの機能を持ち合わせていたが、ビジネスユースとして販売されていた「FM―R」シリーズの最新モデルとして発売され、上位互換性を持っていた。

本体発売と同時に「アフターバーナー」を発売したことから、ゲーム方面では非常にパワフルなパソコンとされていて、実際32ビットCPUを搭載したFM―TOWNSは、CD―ROMを標準搭載。またTOWNS―OSという独自のGUIOSが乗っていて、先進的な機能を数多く取り込んでいた。ROM化して本体に内蔵されたMS―DOS3・1のおかげで、CD―ROMはOS実行中も自由に入れ替え可能。記録域さえフロッピーディスクにあればよいので、ハードディスクがなくても快適にゲームやホビーを楽しめるマシンだった。「ハイパーメディア」をキャッチコピーに、ゲーム以外にもマルティメディアなソフトが多数発売され、さらに1993年2月に、拡張機能を削除してよりホビーユースに近づけた、ゲーム機のようなパソコン「マーティー」を発売。しかしマーティーはテレビに接続できるゲーム機のような仕様でこそあったが、価格が10万円近くする代物で、さすがに子供が買えるわけなかった。

本体と開発環境など一式を学校法人向けに「貸し出し」することで、子供が本体を買うように誘導したり、フリーソフトウェアをユーザーから集めてCD―ROMで実費配布することで、安価にソフトが利用できるなど、普及のためのユーザーサービスに努力をしたが、トップシェアとまでは到らなかった。

ソフトウェアの面でも、DAPSなどフルアニメーションのゲームなどが出揃うが、イマイチ輝くタイトルに恵まれず、後Wind

ｏｗｓ９５が発売されると、富士通は同時に出していたＦＭ／ＶというＰＣ／ＡＴマシンのラインとマシンを併合。一時期は「ＦＭＶ―ＴＯＷＮＳ」という、ＦＭ―ＴＯＷＮＳのソフトも動作するパソコンを販売するが、１９９７年、しぼむようにしてＦＭＶ―ＴＯＷＮＳシリーズも製造を中止した。こうしてＦＭ―ＴＯＷＮＳの歴史は幕を閉じた。１９９５年バッテリの搭載されていない「ＦＭ　ＴＯＷＮＳⅡ　ｍｏｄｅｌ　ＳＮ」というノートパソコンタイプも発売されているが、誰も知らない。

　なお、ソフト開発分野においてはＴＯＷＮＳはクリエイターを多数排出しており、特に、国産初のエミュレータとされているＦＣ用エミュレータ「パソファミ」はＦＭ―ＴＯＷＮＳが最初。

　なお、ＦＭ―Ｖは、ＤＯＳ／Ｖ互換機の中でも、ＡｃｅｒをＯＥＭとしていた関係からか、比較的安定したハード構成とされていた。プレインストールソフトにＴＯＷＮＳ専用のものも混在するというお茶目なマシンではあったが、後に富士通はＷｉｎｄｏｗｓ時代となって、パソコントップシェアの座を取ることになる。



●FM-TOWNS

　……今考えると、ＴＯＷＮＳが成功しなかったのは、ゲームが当時まったくコピーできないＣＤ―ＲＯＭメディアだったからではないか、とも思うのだが。

ＩＢＭの日本進出
——16ビット時代に生まれた端境期のマシン

　ＩＢＭは国際的に巨大なパソコンメーカーであったが、日本市場において、当時の主力パソコンであるＰＣ／ＡＴは、Ｗｉｎｄｏｗｓが生まれるまでかなり迷走する。どうにも日本市場に食い込むことができなかったのだ。理由はいくつかあったが、大きなものとして、日本語を表示するための「漢字ＰＣＧ」を搭載しなかったため、ＣＰＵがいくら速くても、テキスト表示が非常に遅かったという問題がある。また、日本語変換エンジンも当然持ち合わせておらず、実質的に日本語を打ち込むことが困難だったこと、と言われている。

　ただ、この時点でとっくに、東芝からＰＣ／ＡＴ互換である「ＤｙｎａＢｏｏｋ」が発売されてるんだが、ＤｙｎａＢｏｏｋはＤｙｎａＢｏｏｋであって、持運びできることが重要であって、パソコンとしての需要ではなかったようだ。

その後、問題点を解決した「IBM―JX」というマシンを発表するが、PC98に勝てる部分は何ひとつなく、地味に消え果てた。その後、セガと組んで「テラドライブ」というマシンを発売。1991年、PC286という当時でも時代遅れのマシンに、メガドライブを糊付けして高値で売りつけるという謎ビジネスで、広告では「メガドライブのゲームが開発できる」と書いてあって、マニアはちょっと興味を持ったが、実は内部的にな――んにもつながっていないことが後に発覚。マスコットキャラクターの、当時の人気アイドル「高橋由美子」のテレホンカードが付くため、テレカ欲しさにマシンを買う人しかいなかったんじゃないかと噂され、後に秋葉原のT―ZONEなどで1万円で叩き売りされる頃には「パソコン付きテレカ」とまで言われる、さんざんなマシンだった。

じゃあ、IBMはいかにして復活して、DOS/Vとして、Windows時代の基本パソコンとして全世界を統一できたのか。それはWindowsのおかげ。Windows3・1は当初から日本語に完全対応。当時から「互換機」という、他メーカーの作った部品を組み合わせて動かすことが可能なアーキテクチャであったため、PC98と違って「安くて速いWindowsマシン」を手に入れることができたからだ。


●テラドライブ


●PCオープン・アーキテクチャー推進協議会　http://www.oadg.or.jp/

DOS/V時代の到来には、日本を騒がせた「オウム真理教」が経営していたパソコンショップ「マハーポーシャ」の力も大きい。当時マハーポーシャは、他社の半額近くでパソコンを販売。利益をとことんまで削っていた。セットパソコンは、例えばビデオカードがなくて画面が出ないなど、スペックにない部分は限界までそぎ落とされているため、さすがに表示値そのままでは使えるパソコンは手に入らなかったが、フルセットの高級パソコンから部品を外していく「カスタマイズ」を行うと、表示価格よりも安く手に入るというウラワザもあった。

ただし、マハーポーシャは、素人が組み立てているため作業は非常に「雑」で、買ったものをそのまま電源オンしてしまうと、斜め差しや逆差しで発火することも多く「あそこの機械は買ったらまず分解からスタート」というのがマニアのお約束だった。







●マハーポーシャの本体（上）、パンフレット（左上）、エンブレム（左）

——ハードについてのエトセトラ

DOS／Vの成功のバックにあったPCたち

DOS／V以外のパソコンはというと、ソニーからは1987年、NEWSというマシンが発売されていた。NEWSはSFCの音源開発をするための公式ハードとなったため、多少は売れたが、ほとんどのメーカーはX68000にSFCから分解した音源モジュールを接続して開発を行っていたりして利用されていなかった。また、海外では1989年に、Appleからスピンアウトした人間によって設立されたNext社から「Next」が発売される。Nextは後に買収されMacOSXになる。他Beなどさまざまな独自OS、独自アーキテクチャのパソコンが発売されるが、ホビーユースのソフトなどまったくなく、どちらかというと業務ユースに「ソフトを開発する」のが主眼のコンピュータばかりで、正直、当時発売されたパソコンは「パーソナルコンピュータ」ではなかった。当然「コピー」するソフトもあまりなく、周りでも個人で使っている人間はほんの少ししか見ることはなかった。

コピーよもやま昔話

マジコン出現！ ＳＦＣゲームコピーの心強い相棒

香港からやってきたマジコン
――コピー天国が生んだバックアップマシン

さて、話は変わってパソコンはＰＣ９８まっさかりの時代。Ｗｉｎｄｏｗｓはまだ3・1にも満たず、あるにはあったが「グラフィックで表示する分重いじゃん。これ何に使うの?」という感じで、ぱっとしなかった。パソコンはゲームをするために買っていたのだから、Ｗｉｎｄｏｗｓなんて必要なかったのだ。しかし世の中の流れには逆らえず、気が付けばパソコンにＷｉｎｄｏｗｓが入るようになる。こうして、パソコンゲーム好きには空白の期間ができあがった。

じゃあ、この時期、パソコンゲーマーは何で遊んでいたのか。パソコンから一時離れ、ゲーム機でゲームをプレイしていたのである。

ＦＣの時代も終わり、時代はＳＦＣ。またＭＤでアクションゲームをやるか、ＰＣＥで、大容量のＣＤ―ＲＯＭを使ったギャルゲーを楽しむか、という時代だった。

しかし、ＳＦＣのゲームはコピーできない。パソコンゲームユーザーは、そこが大きな不満だった。仕方なくソフトを集団万引きをしたり、店頭においてあるパソコンをかっぱらって中古屋に売り払ったり、はたまたアイドルのイベントで撮影しているファンのカメラをかっぱらってきたり。ゲーマーの中にはゲームやりたさに犯罪に手を染めていったりした人間も多かった。

そこに、香港から「マジコン」がやってくる。マジコンの語源は「マジックコンピュータ」の略というのが一般的だが「マジこれすげえよ」のマジという説もある。

当時、香港はコピー天国だった。実は香港では、家庭用ゲーム機は本体こそ買うものの、ゲームはコピーが当たり前だった。空カートリッジを持っていって、店頭で「書き換え」をして遊んでいたのだ。

しかし、マジコンは、空カートリッジよりもっと画期的だった。本体内部にフロッピーディスクを内蔵し、ゲームカートリッジからフロッピーへ複製ができたのだ。複製したデータは、マジコンでロードを行うと、そのまま遊べてしまう。パソコンのゲームと同じように「フロッピー代」だけでゲームがコピーできるのだ。

ＭＤ用やＰＣＥ用など、多数のマジコンが発売されるが、当初は「タイゲン貿易」などで１０万円。「こういうのは普及したらいけないから、高い値段にしなきゃいけない」というような話を店長がしていたような気がするが、今考えてみれば原価は3万円程度。ちょっとボリすぎだった。さらに当初のマジコンは、市販のフロッピーじゃなくて「専用フォーマットしたフロッピー」しか使えないというクソ仕様。

フロッピーは前述の店で10枚3000円で買わなければならなかった。さらには途中でこの店、私は店員じゃないので真相は知らないが、あまりに本体もフロッピーも売れなかったのか、フロッピーを店頭に置かなくなって、本体はただのクズとなる。



●当時の広告(左)と載っていた説明マンガ(右)

マジコン全盛時代の到来

ゲームデータを狂乱収集する人たち

こんな美味しい商売、他人が指をくわえてみているわけもない。各社はこぞって香港からマジコンを輸入しだした。広告も現在のゲームラボ前身である「バックアップ活用テクニック」という本にバンバン打たれ、マジコンは時代の機械となる。

マジコンの販売はいたって簡単だ。香港に行く。新機種が出ている。じゃあそれを日本で売りたいと、通訳を通じて話をする。あとはキャッシュオンデリバリーで、現地で買ったものを日本に送ってもらうだけ。ただ、香港あたりの生産技術は群を抜いて低く、10台あったら7台動けばいい方というほどの不良率。マジコンショップは、仕入れたマジコンをチェックするだけで日々が暮れていった。



●マジコン

買ったユーザーは、別に自分でゲームをコピーするわけじゃない。SFCのゲームは容量が1メガ程度、それくらいのサイズのファイルなら、パソコン通信で交換することもできる。結果パソコン通信では「裏掲示板」で、ゲームの交換が盛んに行われたものだ。

　この頃ゲームを集めるため、わざわざゲームの中古販売店で働き、店にあるソフトの全てをありったけマジコンでコピーしたナイスガイもいた。SFCのゲームについては、後に別のルートからインターネットへ流出していくのだが、PCEやMDのゲームについては、その男の貢献もかなり大きい。というか、彼が吸い出したデータがほとんどなんじゃないだろうか。

「昨日メーカーの営業がポスター置いてったんですよ。うち中古しかやらないからソフト取れないよって言っても『貼ってくれるだけでいいから』って。ゲームの説明もしていったんですけど、頭の中は、フロッピー何枚かなってことでいっぱいでした」とは本人の談。

　この後マジコンは、PSなどCD―ROMの時代に押され、廃れていくが、マジコンによって集められたROMのデータは、以後「エミュレータ」によって、再び日の目を浴びる。

◆コピーちょっといい話

SFC研究会とCD―ROM

モラルハザードが生んだ逮捕劇

SFC研究会は、1994年6月、雑誌にドギモを抜く広告を打つ。CD―ROMが接続可能な「GAMEDOCTOR」というマジコンと、マジコンに接続して使うCD―ROMドライブ。さらになぜかSFCの開発資料のコピーに「応用研究用のソフト」を販売するというのだ。問い合わせは電話。応用研究用のソフトって何、と聞くと「当時売っているゲーム全部」と答えていたという。

　ちなみに、SFC研究会を運営していた人の話は、私の耳によく入ってきた。というか実際内部にかなり近いところにいたので、どさくさに巻き込まれ一緒に逮捕されてしまったわけだが、その話題は後においといて。

　SFC研究会のメンバーは、昔はソフトレンタルをやっていた筋金入りのモラルハザードな人々だった。

　コピーを販売するのが当たり前という彼らは、当時、いきなりCD―Rドライブを買ってきた。CD―Rドライブがまだ40万円する時代。メディアもまだ6000円する。こりゃ何かする気だな、と思った。

　何をするかといえば、マジコンを輸入し、さらに、当時最新鋭の

CD—ROMドライブも輸入。ただ原価もずいぶんするのでこれだけじゃ商売にならない。だからさらにゲームのコピーCDもつけて売ろうというのだ。

ところが当時のCD—Rは、書き込みミスも多くまともに焼ける代物ではない。早々にCD—Rの配布は諦める。じゃあどうするかというと、Tの付く大手プレスメーカーにCDのプレスを頼むこととなった。

当然中身が何かと問われるが、彼らは「ゲームのカタログデータです」と言い張る。それによって、4枚のCD—ROMがプレスされた。SFC研究会は、それを20万円（後8万円）で販売。インターネットもなく、パソコン通信もマニアだけの時代。奴らは雑誌広告で、堂々と違法な勧誘を行ったのである。後、摘発を恐れ支部などを作ってはみるが、それはまったくの無駄。後に彼らは逮捕されてしまった。

さて、そもそも彼らはゲームのデータはどこで手に入れたのか。答えはやはり香港だった。マジコンを買うと、SFCのゲームを1万円近く出してカートリッジで買う必要がなくなり、コピーされたフロッピーで十分になる。データ入りフロッピーは格安で、1枚100円程度。マジコン用のフロッピーの元となるデータは、元締めたる業者がマジコン業者開業キットとして販売店に売っていた。

後にN64時代にもなると、マジコンを買うとCD—ROMがおまけでついてきたりもするのだが、このころは原則としてゲームは別売り。マジコンでゲームを売る店にもCD—Rはなく、ゲームが全部ほしいからCDをよこせ、というと、CDを複製するために元締めらしきところまで連れて行かれた。ここで彼らは、SFCのみならずGBやらSMSやらのデータを手に入れてくるわけだが、日本にあるROMイメージのほとんどは、彼らがここで購入したCD—ROMデータが元となっている。ちなみにエミュレータ用にROMを変換し、再放流したのも、SFC研究会の残党らしい。

今すぐ電話を・・・
先着優先！ＳＦＣを徹底的に研究しましょう。
ＳＦＣ研究会に入会しよう！！
今、ＳＦＣ研究会に入会すると３大特典があります。

３大特典
1. ＳＦＣ基礎研究から応用研究用のソフトを教材として無料提供。
2. ＳＦＣに取り付ける周辺機器（光ディスク、I/O、ケーブルその他）を無料提供。
3. ＳＦＣ開発ソフトウェア・マニュアルを教材として無料提供。

３大特徴
1. ＳＦＣソフトの改造ができる。
2. 個人でＳＦＣ用ソフトが開発できる。
3. ＳＦＣ交流会や交換会に参加できる。

入会費用はたったの¥198,000－
支払方法は安心の商品と代金との引き換えで、前金は一切戴きません。
【会員は先着５００名にて打ち切ります。多数の場合は先着順となります。】
お問い合わせ先 03－[illegible]27 受付時間 AM10:00～PM9:00
ＳＦＣ研究会 日本支局

●SFC研究会

●N64ゲームの入ったCD-ROM

私の回想録
もう一人のコピーCD業者 サイモンチョイ



SFC研究会は逮捕されてしまったが、他にもパソコン通信でCD―ROMを売っている人間がいた。その男は香港在住の日本人。自称中国名を語ってはいたが、受け答えの流暢さから日本人であることは間違いないとされていた。事件は、マジコンの総本山的なパソコン通信BBS「東京がらくた工房」で起きた。ちなみにこのBBSは、以後に出るSFC用アダルトソフト「SM調教師瞳2」の体験版がアップされた唯一のBBSだったりする。

その男は、パソコン通信で「香港から直送」を売りに、堂々とコピーCDを売っていた。当時の香港はコピー天国で、罪になんて問われない。店舗では堂々とコピーしたCD―ROMなどが販売されていて、中には日本のPC98用ソフトなども含まれていることがあった。

当時はCD―ROMなんて、税関もなんだかわからないからすんなり輸入できる。つまり、コピーCDを合法ではないにせよ、ほぼノンリスクで売りさばいていたのである。ただこの販売はあまり長くは続かず、SFC研究会が常に最新ソフトを増やしながらCD―ROMの枚数を増やし続け、会員に1枚3万円で売りつけ続けたのに対し、初期のゲームしか販売を行っていなかった。



●海外のコピーソフトの例

サイクロンがやって来た！
―香港在住の日本人によるマジコンの決定版

マジコンは、前述のGAMEDOCTORにCD―ROMがついたところで、CD―ROM搭載モデルが市場に求められるようになる。値段は1万9800円～とかなり安くなり、独自日本語BIOSなど、商品も各店舗がアイデアを凝らしていった。この頃登場したショップに「ゲームスアーク」「カラット」など、後に改造コー

ドで生き延びるショップも出てくる。

ただ、ショップにはひどいところも多く「ROMのバージョンアップをします」といって、料金先払いさせたにもかかわらず、バージョンアップそのものが存在しなかったり、「CD―ROMが付くんだよ！　あとでインターフェースを発売するんだよ！　ほら端子もあるよ！」とCD―ROM後搭載を謳うものの、端子に「何も結線されていない」ようなお粗末なハードを売ったりする店が多かった。

●ゲームズアーク

そこに登場するのが「サイクロン」。２メガ入る特殊フォーマットのフロッピーに加え、後にSFCのソフトを開発できるだの、CD―ROMがつながるだの、夢が超満載のハードウェアだった。デザインもかっこよくて、デモフロッピーにはムービーによるモデリング風のデモがついていた。このハード、発売元は何日も開発者をホテルに監禁し、うんと言うまで帰さないと、強引に交渉をして、開発、発売に到ったという。

しかし、この時点でSFCはマジコンがたくさん出ていたため、ゲームにもプロテクトがかけられはじめていた。コンセプトデザインは日本でやっていたものの開発は海の向こうであったため、迅速な対応ができず、また生産品質が非常～に悪く、不良品の山となってしまい、最終的に業者は夜逃げ同然の自然消滅となった。なお、サイクロンを分解すると、当時製作した人間の名前が入っている。その名前は、ライブドアの元最高経営責任者の名前と同一であるところが非常に興味深い。

●サイクロン

時代の流れに乗り、マジコンもＳＦＣからＮ６４へと移行していく。Ｎ６４のマジコンはＮ６４のソフト自身の容量が大きいため、単独でバックアップが行えないこと、というかコピーをするにはパソコンと接続することが必要で、さらに起動するためＣＤ―Ｒへの焼きこみ環境が必要だったので、実質ゲームはコピーして他人からもらうしかなかったこと。とにかく本体が6万円以上と高値なこと、ゲームがあまり出なかったためコピーするまでもなかったことがネックとなった。

さらに香港にてＦＦＥだか、マジコン製造メーカーの一社が倒産したことから、マジコンの時代は終わる。結局マジコンは、ＰＣＥ、ＳＭＳ、ＧＧ対応のマジコンがほんのちょっとマニアのみに出回り、ＭＤ、ＧＢ用が少し出回ったものの、マジコン文化はＳＦＣが主流だった。







●MD用マジコン「マジックドライブ」

SFCのプロテクト

——マジコン大普及により対策が必要に

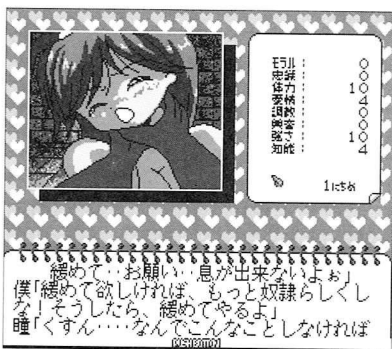
マジコンが出回り、ゲームがコピーされると、SFCでもゲームにプロテクトが掛けられるようになった。

まず最初に出たプロテクトは、マジコンがMSXのようにRAMへ転送する動作に注目して「本当はROMだから書き込めないけれど書き込めたらRAMだからコピー」と、ROMの書き換えを試みるもの。これは新型マジコンではすぐに対策が取られてしまう。

次に出たのが、ゲーム機本体のメモリの一部を検索し、マジコンを利用した残骸が残ることを確認したら停止させるもの。これは結構有効だったが、問題があった。この方式だと、マジコンを起動後、本体からとり外してからカートリッジを入れてゲーム機本体を起動しても誤爆してしまう罠。一部SFCのメモリは、電源切っても10分くらい消えなかったんだよね……。おかげで、このプロテクトを施したソフトは「起動しない」と回収騒ぎになってしまう。

結局「大容量にすればコピーできない」とか「特殊チップを搭載すればコピー不可！」というような対策が究極的だったが、そういうゲームはあまり数も多くなく……また、特殊チップ「SA—1」を搭載したゲームなどは、ゲームから引っこ抜いてきたSA—1をカートリッジに乗せてマジコンで動かすこともできたけれど、カートリッジは当然加工している分ゲーム以上の価格がするわけで非現実的。別にコピーして遊びたいほど面白いものもあまりなく、コピーできないものは別にいいやと、プロテクト外しに躍起になることはなかった。

余談だが、というか余談で片付けてはいけないんだけれど、私は当時、SFCのアダルトゲームを開発していた。そう、アレだよ。



●「SM調教師瞳2」

開発については、当時、まだSFCの開発をオフィシャルではまったくやっていないので、ライセンス違反とかいうことはなかったのだが。どこからともなく、ゲーム会社の横つながりで開発資料があったり

したことから、開発でひっかかることはなかったけど、開発環境は完全にフリーソフト。ということでひとつ大きな問題があった。

SFCでは、音楽はspc700というCPUが担当するも、音楽関係の仕様はまったくのブラックボックス。そもそも音楽開発はNEWSというマシンでやっていたらしくて、SFCのプログラム経験がある人に聞いたってわからないわけのだ。音楽再生はオフィシャルのkankichiというドライバが担当しているのだが、ソースリストもないので、何してるかさっぱりわからない……。

私の回想録　著作権法で初の摘発を受ける！



で、SFCのゲームを作っていたあたりで、SFC研究会が逮捕される。表面上はSFC研究会だが、実は、SFCのアダルトゲーム開発を止めさせたいというのが本音だったようだ。

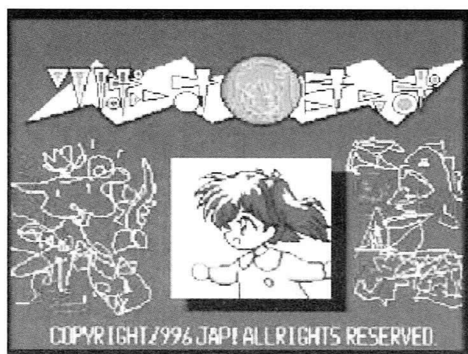
SFCでは、ゲームを発売する際、製造はぜんぶ任天堂がやることになっていた。任天堂は当然、生産時に利益を得る。だから勝手にゲームが生産されないよう、カートリッジの形に意匠登録を行ったりしていた。しかし、私が関わっていたアダルトSFCソフトは、当時300円などで叩き売られていた中古ゲームを購入、改造してカートリッジにし、販売していた。日本の「ジーコサッカー」の半分は拙作アダルトソフトに化けたといわれている。

で、改造してゲームを売れば意匠権は問題がない。「同一性保持」という点では問題ありまくりなわけだが、わざと中古ゲームの上に簡単なシールを張るだけでソフトを販売することで、微妙に訴えられても「戦える」状況になっている。任天堂は「販売を停止させたい」のであって、お金が欲しいわけではない。結果裁判で相手が勝ったとしたって、裁判中は販売が続けられてしまうから意味がなかったわけだ。

で、いろいろその身辺を調べてると、こいつらうちのゲームのコピーも売ってるぞ、となって、お縄となったわけ。このお縄は「日本発の違法コピー摘発」と相成るわけだが、オレはやってないぞといくら言っても、事務所が隣り合わせというか実質同じところだったわけで、そんな言い訳は聞くわけもない。

当然うちの人間もゲーム好きだから、隣でコピーをぶいぶいしてたら「ちょっと貸してよ」ということくらいはあるし、刑事の「社長なんだから社員を逮捕されたくなきゃ素直に捕まれ」という言葉に納得して逮捕された。ただ私自身は不起訴処分となり、無事太陽を拝める体となる。釈放された時、エヴァンゲリオンがちょうど始まっていた。逮捕前にビデオタイマーをセットしていたのだが、な

ぜかうまく録画はできていなかった……。
ヤバいことはひとつにしときゃよかったものを2つやったのが大問題なんだよ！　と文句をいっても始まらないが、賠償請求は「もうアダルトソフトを売りません」ということとバーターで逃れることに。後、意匠権もなにもまったく関係ない形で、カートリッジを専用に起こした「SEM」というハードも作ってみた。カートリッジを上に差し込むタイプの、中継カートリッジのようなブツだったのだが……こっちはあまり売れなかった。





●SEM関連タイトル「りばーす・きっず」とSEM

コピーよもやま昔話

CD―Rの登場 Windowsに統一された時代

すべてのデータをCDに焼き付けろ
——フロッピーをCDにバックアップ

Windows3・1が発売した1993年あたりになると、PC98も1991年のPC98GSを皮切りにPC9821へとモデルチェンジを続け、DOS／Vに寄った仕様になり、徐々にほぼ独自仕様となっていた5インチフロッピーを搭載したPC98シリーズも減少していった。
時代は3・5インチとなり、往年のマシンたちが永遠の眠りにつかんとしていた時期、CD―Rが突然個人の手が届く値段で登場した。価格は17万8000円。後に12万8000円、9万8000円……と3万円程度まで値段は落ち続けるが、それまで40万円はしていたことを考えると、革命的な出来事だった。
しかし、ライティングソフトは「ただファイルを焼き付ける」ファイルバックアップ専用だったため、ユーザーは、CD―ROMのコピーを目的としてCD―Rドライブを買うのではなかった。
消え行くマシンのフロッピーは、経年変化でダメになっていく。

ダメになる前にどうにかしたい、ということで、ユーザーは、今までのゲームフロッピーを「イメージファイル」で保存するようになる。

当時、同人ソフトを作って売るのが流行っていたので、その大量複製のため、フロッピーディスクのイメージ化ツールというのは高性能なものが多かった。だいたい「DCP」が使われることが多かったが、この頃のユーザーの努力によって、X68000やPC98、MSXのゲームはほとんどがFDイメージ化されていく。

FDイメージ化するのはいいが、問題も多かった。プロテクトがかかってるとコピーできないのは当たり前だが、問題は「怪しげな圧縮」。例えばMSXでは「DAS」という形式で圧縮されているフロッピーディスクが多数確認される。DASはベーシック＋マシン語で作られたプログラムで、元ファイルからフロッピーへ書き出さなければイメージ化できない。面倒なのでDASのままFDイメージ化されたりしたが、今やそのファイルは取り出し不能となり、ソフト自体がイメージファイルとしてどこにも現存しないような事態となってしまった。

さて、当時のCD―Rドライブは、焼き込みにハードディスクバッファが必要だった。バッファはCD―Rと同じ650メガ。さらに焼きこみ元のデータを入れる場所やOSを考えると、1ギガのハードディスクでもまだ容量不足。ところがハードディスクも1ギガですら5万円くらいするため、2台購入するのはさすがに手が届かない。結局1ギガのハードディスクで、CD―Rに400メガ程度を焼きこむのが一般的だった。さらに当時はCD―Rの書き込み速度は2倍速。400メガでも30分ほど時間がかかる。またすぐ書き込みミスで停止するので、書き込み中はマシンに触れることすらできない。

時はおおよそ1995年。こうしてインターネットとパソコン通信の間に生まれたCD―Rドライブは、CD―ROMというコピーできないコンテンツによって「コピー文化」がなくなろうとした時代に、救世主として現れたのだった。最初はバックアップ用途として普及したCD―Rドライブだったが、後に1996年あたりから登場した「DAO／CDRWIN」が登場すると、CD―Rのコピーが、まさにコピー文化の中心となっていくのだ。

◆コピーちょっといい話

エロゲー摘発！

コンピュータソフトウェア倫理機構の設立

1991年11月、京都で、万引き少年が逮捕された。そこで万引きしたのは、パソコン用エロゲーだった。そう、パソコンのエロゲーの歴史は長く、多分カセットテープ時代から存在する。X68000時代でもエロゲー保存場所は「桃色パーティション」と呼ばれるなど、半ば当たり前のようにエロゲーは流通しており、家庭用ゲーム機が進化した後のパソコンゲームのほとんどはエロゲーだったのだ。

で、逮捕されただけならいいんだが、ゲームを見た警察側がちょっとやる気を出してしまう。万引きしたゲームそのものを製造したメーカーも「猥褻図画販売目的所持」で摘発したのだ。なぜならそれらのタイトルはアニメ絵だとはいっても、完全無修正であることが多かったからである。無修正ならそりゃ違法だ、という訳だ。

1989年、ヲタクによる犯罪とされた宮崎勤事件を皮切りに、世間では「ヲタク狩り」ともいえる、ヲタク文化の摘発が相次いだ。1991年2月に、同人誌を扱う書店が一世摘発されたことの流れを、本摘発も汲んでいたと考えられよう。

当時パソコン雑誌では、エロゲーのことを「美少女ゲーム」といって、半ばエロであることを忘れたかのように紹介していた、大手出版社から発売されていた一般パソコン誌も、摘発されたことによって「エロ本」のレッテルが貼られてしまう。こうなるとなにかと問題があるので、それらの本はエロゲーの取り扱いをやめるなどするが、すると売上げは激減、廃刊となっていく。

同時期、エロゲーメーカーは、流通業界の指導により「コンピュータソフトウェア倫理機構（ソフ倫）」を結成する。ソフ倫では、内容についての決まりや、モザイクサイズなどを取り決め、審査をしたものだけ市販できるようなシステムを作り上げたのだ。かくして後もエロゲーは公明正大に出続けることが約束され、この一件は解決をみる。業界的被害といえば、当時はエロゲー情報満載で一世を風靡した雑誌「ポプコム」（小学館）「テクノポリス」（徳間書店）がなくなってしまったことだろう。

◆コピーちょっといい話

レンタル屋の末期

CD-ROMに追いやられた店の末路

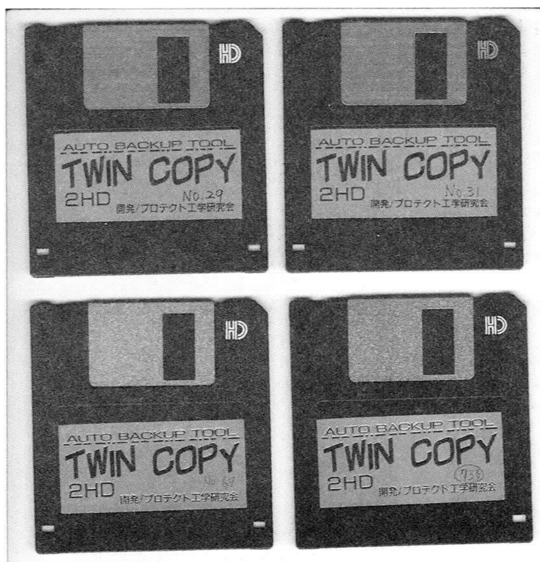
レンタル屋は、1995年でもまだ元気にやっている所があった。しかしコピーのできないCD－ROMに押され利用者は激減。また、おおっぴらに貸していた昔とは違い、疑似レンタルという法の目を

かいくぐるシステムになっていた。しかしこのわかりにくいシステムが、若い人間を店に近づけさせなかった。

擬似レンタルとは何か。まず、会員になる。会員はソフトを購入する。しかしソフトは分割払いになっており、頭金だけを入れる。購入から数日以内の場合「特別買取査定」となり、ちょうど頭金を除いた残金で買い取ってくれる。

一見中古販売のようだが、結果から言えば言葉が違うだけでレンタルと同じだ。しかし「頭金」ではなく「代金の全部」を払わなければいけない店や「保証金」として、ソフト1本分の金額を預けなければいけない店などもあった。

ちなみに日本で最後まで残っていたレンタル屋と言われるのが「SOFTROP」ことプロテクト工学研究会といわれている。同研究会は、PC88末期あたりからほそぼそと「TWINCOPY」なるコピーツールの販売もやっていたが、主にレンタルの「SOFTROP」の方がメジャーだった。同店はCD－ROM時代も乗り越え、2002年あたりまで営業していたらしいが、利用者の減少によって営業が困難となり、2002年12月に閉店したらしい。

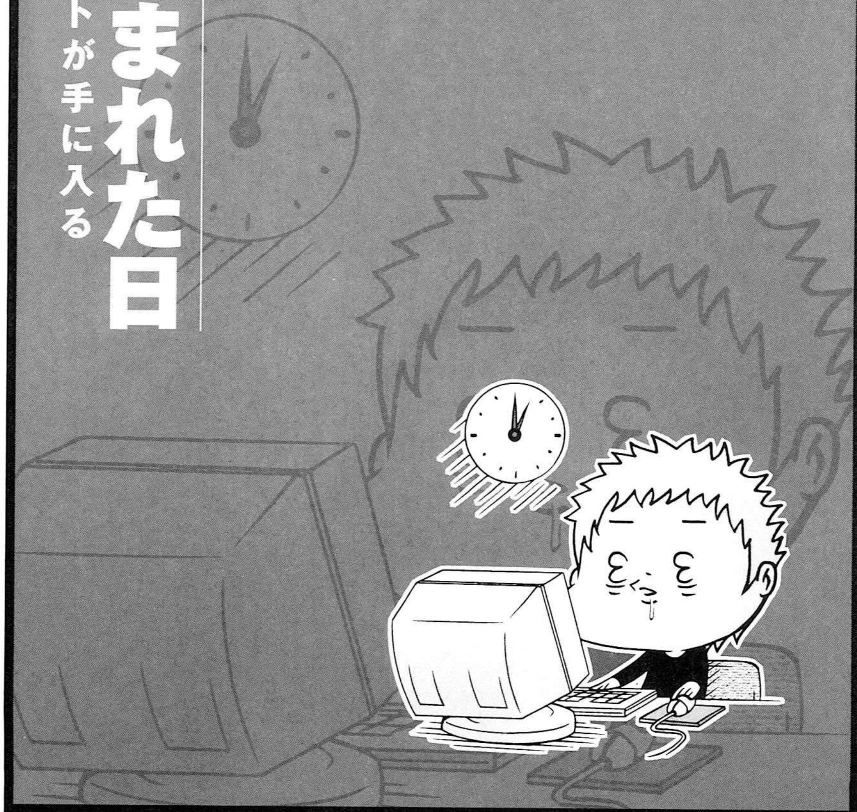


●TWIN COPY

第五章

Warezが生まれた日

インターネットで市販ソフトが手に入る



コピーよもやま昔話

インターネット時代へ
Windows＋インターネット

Windowsことはじめ
——パソコンゲーム不毛の時代

Ｗｉｎｄｏｗｓがまだ３・１だった１９９３年頃、インターネットのブラウジングは、一部例外的に「Ｗｅｂｂｏｙ」などを使ってＤＯＳでもブラウジングできたものの、基本的にはＷｉｎｄｏｗｓを利用するのが当たり前となる。Ｗｉｎｄｏｗｓは９５が発売した後、パソコンの代名詞となるが、まだ時代は黎明期。Ｗｉｎｄｏｗｓにも敵がいなかったわけではない。マッキントッシュに搭載されたＭａｃＯＳは言わずもがな、Ｗｉｎｄｏｗｓに対応するＯＳとして、ＩＢＭが販売する「ＯＳ／２」が存在した。Ｗｉｎｄｏｗｓと上位互換を持ち合わせ、速度も速くＧＵＩも優れていて、ぶっちゃけ当時のＷｉｎｄｏｗｓよりもぜんぜん使いやすかったＯＳ／２は、あまりの過剰サービスから失敗した。

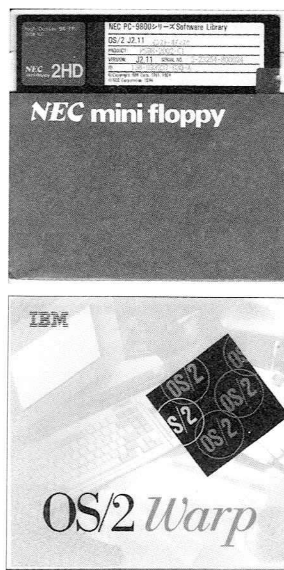
ＯＳ／２は、Ｗｉｎｄｏｗｓとの互換を保ちつつ専用のオフィスのようなソフトを標準で搭載していて、ＯＳというものが何なのか理解できる人には利用者は多かった。しかし、ほとんどのユーザーはＯＳというのが何か理解できず「週刊アスキー」という雑誌でも「いろいろなツールがよせ集めになったソフト」としか紹介されなかった。結局「なんかインストールにものすごい容量を食う、安いソフト寄せ集め」としか認識されず、消え去っていった。売り方に失敗しなければ、もしかしたらパソコンのＯＳシェアはＯＳ／２が取っていたのかもしれない。

しかし、時代はＷｉｎｄｏｗｓになったのに動くソフトが少なかった。特にＷｉｎｄｏｗｓ上でゲームを動かすことは、非常に厄介。Ｗｉｎｄｏｗｓがパソコンの処理の大半を持っていってしまったために処理速度やメモリが不足したことと、３Ｄ関連の描画機能を持ち合わせていなかったことで、パソコンの方がゲーム機よりも性能が悪くなってしまう。

結果、市場からパソコンゲームは消え、ゲームのプレイは、当時期待されていた「次世代機」で遊ぶものとなっていった。

Warezが始まるよ！

――「ワレズ」という言葉のなりたち



●OS2

Ｗａｒｅｚとは、違法にコピーされたソフトウェアの総称だ。海外のサイトで「ソフトウェア」の「Ｗａｒｅ」の複数形「Ｗａｒｅｓ」をスラング化した「Ｗａｒｅｚ」がはじまり。読み方は「ウェアーズ」だ。違法に複製されたプログラム、つまりＷａｒｅｚをからダウンロードできるサイトは「Ｗａｒｅｚサイト」と呼ばれていた。

もともと海外では「パイレーツ」と呼ばれていた行為だが、呼び名はいつしか「Ｗａｒｅｚ」となっていった。なお、「パイレーツ」の呼称は根強く残っており、ＢｉｔＴｏｒｒｅｎｔ時代になっても、大手Ｔｒａｃｋｅｒには「ＰｉｒａｔｅＢａｙ」と名乗るサイトがある。ちなみにこのサイトは、著作権法が及ばない国（？）である「シーランド公国」を国ごと買おうと、２００７年１月名乗りをあげて、一躍有名になった。



●PirateBay

さて、日本では当時「アンダーグラウンド」という種類のサイトが大変流行した。つまるところ「非合法」に近い、モラル的に反する情報を交換するコミュニティ全般の総称であり、本などで大変流行となった「サブカルチャー」のインターネット版と思えば、一般的には理解しやすいだろう。

アンダーグラウンドサイトでは、薬の作り方や鍵の開け方など、さまざまな情報が流れていたが、中心は「コピーソフト」の交換だった。

しかし、その「Warez」という呼び名は海外で一般的であっただけで、日本ではまだ聞いたことのない言葉。インターネット初期、とある掲示板にて「Warezとはなんですか?」と聞いた人が、「マイクロソフトで売っているよ」とか、さんざんからかわれた時に「ワレズ」と読んだことが始まりといわれている。

wareZ君、"ワレズ"には笑わせてもらったよ。しかし、私は君のような馬鹿にはきて欲しくない。だから教えてやろう。だが二度とここにくるな。
WareZ isn't soft.
WareZ is name of bad copy soft.
Do you understand?
You never come here.
あまりに簡単すぎる英語で書きました。
これで分かるかな?
馬鹿だからわかんないかもね
You is a big fool man.
Hahahaha.

結局、その質問は掲示板にいる人をからかった「ネタ」だったのだが、偉そうに答えた回答者の英語力があまりにもひどすぎたことで、インターネット中にあっという間にこのやり取りが広まる。以後「You is a big fool man」は、語り草となった。のちに、インターネット上の掲示板で英語ができない奴に、同セリフをかけるのがトレンディとなったのだ。

ということで、Warezは、日本では「割れず」、「割れ物」、「割れ」、「W@rez」などとも呼ばれる。昔は「若葉」「割豆」などとも読んでいた時期があった。

Warezには、違法なソフトそのものをCDやフロッピーディスクなどから複製、デモ版やセットアップ用画像など不要なものを削除して圧縮した「Filez」と呼ばれるものの他、ハードウェアキーやシリアル番号などで、正規品かどうかをチェックする機構をもったソフトウェアを改竄して、チェックを無効化する「CrackZ」、また、シリアル番号さえあれば、体験版が市販ソフトになったり、シェアウェアの制限が解除されたりするため、そのシリアル番号(テキストデータ)を配布するだけの「SerialZ」の3種類が存在する。

1997年あたりから、日本では「にせもぐり本舗」というサイトが、シリアル集のすべてをまとめて収集していた。それを1997年12月「CARJ」というグループが引き継ぎ、2年ほどリリース。その後、シリアルの収集は2007年現在もまとめられていて「Pandra」「DESTIJL」などの名称でファイルが流通している。

Krack関連の日本国内の動きとしては、日本では、元々ハッカーとして名高かった解析専門のメンバーが、リンク集「旅の扉」で知り合い結成した結成した「FCJ」が有名となる。

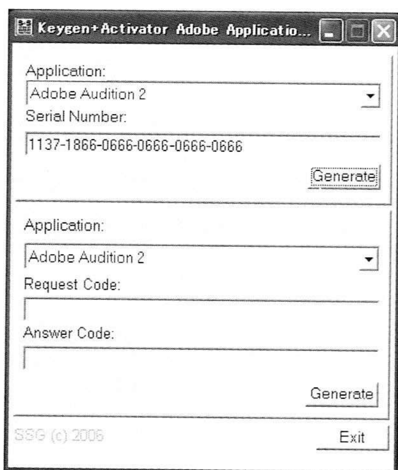
さて、この頃から、国内ソフトウェアの大半は、そのテキストファイルでクラックできるし、海外アプリでも「Clacks.am」などの大手海外サイトに行けば、パッチのほとんどが手に入るようになっており、Serialzの存在は消えかかっていた。

しかし、Warezの出始め時期は「ソフトは手に入れたけどシリアルがない」場合も多く、Serialzは大きく幅をきかせていた。特にシェアウェアをレジスト済みにできるのが大きな魅力で、高速ダウンロードしたシェアウェアを、ネットで見つけたほんの1行足らずに文字列で一瞬にして制限解除できるのが楽しかった。

ちなみにシリアルの命名規則を解析し、シリアル番号を自動生成する「ジェネレータ」は、Warez初期は「SerialZ」に含まれるが、2000年あたりの時期からは「Crackz」に含まれる。知っておくとマニアなフリができるので覚えておこう。



●シリアル集



●シリアルジェネレータ

テクノロジーについてのエトセトラ

テレホーダイ&Windows95の登場

インターネットがプロバイダ3社時代とか7社時代とか言われていた1994年頃は、28000／33600bpsのモデムで、電話回線を通じたアナログ通信が基本。画像をいっぱい使ったホームページを見るには、非常に回線が貧弱で「インターネットは重い」と言われていた。また、ついついネットサーフィンに興じた結果、電話代が大変なことになるのも困りものだ。こういった理由で、インターネットはまだまだ一部の人の楽しみ、という風潮があった。

しかし、あっという間に革命の時は訪れる。1995年8月には、夜間のみ特定回線に対して電話が使い放題になる「テレホーダイ」がはじまり、電話賃を気にしなくても、ダウンロードし放題になる。いよいよインターネット時代がやってきたと、プロバイダは雨後の竹の子のように増え続け、さらに、Windows95が発売し、インターネット接続に「Winsock」というネットワークドライバが同梱されるようになって、インターネットの利用者はさらに増加。

また、それまで標準だったブラウザ「Netscape」に代わり、マイクロソフトから1995年8月「InternetExproler」が登場。フロッピーの無料配布まで行い、当時市販ソフトだったNetscapeからシェアを奪おうと戦略を展開した。

インターネットのニーズが増えると、通信速度が向上するサービスも登場。ISDN回線を2本使って、今までの数倍である「128K」という通信速度で接続するインターネット接続方式が一般化する。電話賃は2倍になるが通信速度も2倍になるし、すぐ後にISDN回線もテレホーダイの対象となったため、ユーザーは次々に移行。回線も速くなって、インターネットでの情報入手のたやすさと「メール」という機能の便利さから、パソコン通信ユーザーも次々にインターネットへ移行してゆく。

ちなみに初期の日本でのインターネットのポータルサイトは1993年12月に開設されたNTTの「日本の新着情報」が定番だった。ホームページ新着情報として、新規に開設されたホームページが個人法人とわず、登録依頼したものすべてが掲載されていた。後にそのポータルサイトは1994年に開設された「Yahoo!」にお鉢をもっていかれる。そして1997年3月「goo」が開設され、後1998年9月に「Google」がサービスイン。ポータルサイトの座は次々に移っていった。

アノニマスFTPでWarez
――助け合いの概念が仇となる

インターネットの構造は、基本は助け合い。プロバイダの役目は個人の家からプロバイダまで、またその直属の上の回線までを管理すること。他のサイトに接続するには、まったく関係ない他人の回線を経由して接続するわけで、その回線の利用料はプロバイダや個人が負担しているのではなく、知らない誰かが善意で自分たちに回線を開いてくれているわけ。例えば特定の回線を接続できないように、経由地のどこかが悪意に満ちたことを行えば途端にインターネット自体が崩壊してしまうシステムなのだが、昔はもっと「悪人なんていない」という理念のもとに設計が行われていた。

例えば、メールはどこのサーバーからも送り放題。「OP25B」なんてSPAM防止のための対策はなかったし、パスワードがかかっているFTPも、当初は「AnonymousFTP」なんていうものがあって、誰でもWebにあるハードディスクスペースを自由に利用することができた。

そんな状況に、Warez大好きっ子が入り込んできたらどういうことになるか……。主なターゲットはFTPだった。海外では大学のサーバーにWarezはもちろん、MSXのROMイメージなど、ありとあらゆるコピーソフトが登録されていて、誰でもインターネットに接続さえできればダウンロードし放題だった。

FTPに点在するソフトを探すにはどうしたらいいか。実は当時、AnonumousFTPを相互に検索するためのサイトが既に存在した。「FTPSearch」だ。FTPSearchは、別に登録しないでも自由にアクセスできるFTPサーバを自動的に検索、ファイルを探し出してくれて、ユーザーはそのサイトにアクセスするだけで自由にファイルを手に入れることができる。

当然IDとパスワードなどの一般的なセキュリティ認証がかけられていればアクセスはできなかったが、セキュリティの甘いところはたくさんあった。かといって甘いセキュリティのところで派手に暴れていてバレたら、対策されて使えなくなってしまう。それは困るので、管理者にばれないようにディレクトリを山のように掘ってその下にファイルを入れたものだった。

日本でも「砂丘」と呼ばれるサーバーがWarezのメッカだった。当時メジャーなワレズだった「写真屋2・5」や「MAX」などが、砂丘には登録されていた。砂丘とは、富士通系のプロバイダのことをさすが、日本ではかなり後期まで「AnonymousFTP」を開いていたため、有名だった。

AnonymousFTPはWarez利用による回線の圧迫で、次々に閉鎖されていくが、閉鎖された理由はそれだけにあらず、FTPを経由したハッキングで、いとも簡単にプロバイダの顧客情報を抜かれ

てしまうことの方が問題だったと言われている。ハッキングされた個人情報は掲示板に貼り付け「晒される」のが一般的だったが、当時は事件にもならなかった。それだけおおらかな時代だったのだ。

◆コピーちょっといい話

プロバイダの衰退

インターネット時代のデジタル夜逃げ

プロバイダバブルはあまり長く続かなかった。上位回線が１２８Ｋなどという細さなのに、下位の会員も１２８Ｋで接続なんかされては体力がもつわけがない。さらに、当時回線維持費が月数十万円もかかるのに、会員には年間2万円などという激安料金では、回線増強などできるわけもなく、無計画に増え続けたプロバイダの中には、倒産するところも増えてくる。

ほとんどのプロバイダは自然消滅を試みたが、とあるインターネットプロバイダはもっと豪快な方法を選んだ。まず、ハッキング被害を捏造。実際にログが残ってなければいけないので、匿名で申し込みが可能な、プリペイドカードによるインターネット接続に、公衆電話からのモデム接続を使ってハッキング。

次に、ハッキングされると通知しなければいけない管轄の庁舎があったので通告する。さらにハッキング被害によりＲｏｏｔ権限を掌握されたことにして、個人情報もすべて消されたことにした。当時は個人情報保護法などなかったので、法に問われることはなかった。さらに雑誌社に「ハッキングされた」ことを、プレスリリースとして通知。それによりハッキングを既成事実として作り上げる。

どうせ潰す会社だ。風評被害なんてどうでもよかった。返金するにも「返金先がわかりません」、接続できないトラブルを申し出る会員にも「会員かどうか証明できません」とのたまい、着々と資産を処分。一部申し込み時の書類などを持っている人間にのみ返金対応をしたが、ほんの1%にも満たない会員数。後に電話がうるさく鳴らなくなったあたりでフェードアウトは無事完了した。クレームを入れてきた会員にはきちんと返金したので詐欺ではない。

長い間接続サービスを主とした会社がこうなってしまえば運用できるわけもなく、倒産もあたりまえだ。ということで会社を解散。がっぽりいただいた年会費の一部、数千万がどうにか手元に残り計画倒産は無事成功したらしい。

WebWarezJapanの時代
——ファイル置き場探して幾千里

AnonymousFTP時代が終わり、ほとんどのWarez愛好家、ワレザーは、海外のWarezサイトを検索エンジンで探してダウンロードしていた。

当時から海外では、日本人がホームページでチャットをしている間も「IRC」というファイル転送機能つきのチャットシステムで会話をするのが流行っていた。私もWXGという、英語翻訳機能つきFEP（今でいうATOKみたいなIMEのこと。余談だがWXシリーズはWindows標準のIMEの元となっている）を利用して、必死に外人のチャットに参加し、情報交換やファイルの交換を行っていた。後に、チャット上でソフトの配布だけを行う「BOT」が登場する。閉鎖的な空間での配布だから訴訟リスクも低く、WindowsがVistaになった今もIRCは利用されているらしい。

日本人は、英語が苦手。見るだけでもイヤな人がいるくらいで、インターネットに接続するまで英文なんてまともに読み書きしたことがない人は多く、とくに英語アレルギーは強かった。なので、海外で配布されている英語のソフトにはほとんど見向きもせず、日本人によるWarezサイトが増加していく。

いよいよ日本もインターネットが普及してきたことで、日本人によるWarezの中心は海外のソフトから国内のソフトへ移り変わり、Warez文化が日本に定着するのだ。

98年末頃には、雑誌ゲームラボなどで「1日でいくら分Warezがダウンロードできるか競争だ！」というような企画が横行、おかげで地下に隠れてほそぼそと運営している掲示板に素人がやってきて「ゲームラボ見ました。Warez下さい」なんて堂々と書き込む素人が現れるなど、荒れに荒れた。

初心者が力をつけてくると、他人がサイトで公開しているファイルに直接リンクを貼り付けて、あたかも自分が公開しているように見せ付ける「直リンサイト」も乱立する。

おかげで、単色の馬鹿でかい1ギガ程度のビットマップ画像を圧縮、数キロにしてWarezに添付、ファイルを選んで展開しなければハードディスクがパンクする「リトルボーイ」や、Javaなどで意図的にブラウザが強制終了するようなコードを記述し、JavaをOFFにしていないとアクセスができない「ブラクラ」など、初心者を避ける技術が生まれた。

日本のWarez配布サイトとしては、写真屋3Jに続き、写真屋4Jを公開した「1024×768」などが有名となり、普通のコピーに興味がないユーザーもWarezが目に触れることとなる。

まずは「無料スペース」サービスによるファイルの配布が始まっ

た。インターネットでファイルを配布するには、ファイルの置き場所が必須だ。ファイル置き場には「無料ホームページ」サービスが使われるケースが大半だった。

Ｔｒｉｐｏｄ（鳥）、ＸＯＯＭ（くそーむ）、ＴａｌｋＣｉｔｙ（お話）、ＦｏｒｔｕｎｅＣｉｔｙ（幸福都市）、Ｍｙｓｐａｃｅ（舞宇宙）、Ｈｏｍｅｓｔｅａｄ（誉槍）、Ｗｅｂｊｕｍｐ（跳躍）、ＴｈｅＧｒｏｂｅ（地球）、ＶｉｒｔｕａｌＡｖｅｎｕｅ（仮想都市／婆）、Ａｎｇｅｌｆｉｒｅ（天使）、ＰＲＯＨＯＳＴＩＮＧ（ぷろほす）……利用する無料スペースは、ほとんどが海外のもの。個人情報をつかまれにくいことからだが、海外のサーバーだって、当時日本より回線速度が速かったとはいえ、サーバートラフィックからいうと通常のホームページを設置されるよりも、１０００倍ほど負荷が掛かる。違法である上にそんな迷惑をかけられてはたまらないので、数日でサーバー提供会社の強制削除が行われるようになった。

１９９９年には「垢ら〜」「閼伽樹」「Ｔｈｅ垢」など自動的にアカウントを取るソフトが登場する。ワンタッチで１００を超えるサーバーのアカウントを手に入れられることから、雨後のタケノコのようにどんどん新しいホームページが作られ、ソフトがアップロードされてゆく。実は当時、Ｗａｒｅｚは、違法ソフトをまかれて著作権的に迷惑していた人よりも、サーバー提供を行っていた会社のほうが、大迷惑だったのだ。Ｗａｒｅｚブームのお陰でサービス停止を余儀なくされたサーバー会社もあったほどだ。

たまらなくなったサーバー提供業者は日本からのアクセスを切ったり、大きなファイルや圧縮ファイルのアップロードを禁止したりする、抜本的な制限を導入。一見これで収まったと思いきや、新たに、その事態に対応するソフトが登場してしまった。

●無料スペース提供のプロホスティング（米）

●フリーアカウント取得ソフト「閼伽樹」

ファイル分割&偽装ツール

まずはファイル分割ツール。大きな容量のファイルを自動的に分割するツールだ。最初は「WinRAR」の分割機能を使うことが多かったが、独自のツールも多数登場した。さらにファイル偽装ツール。これは画像データにファイルを埋め込むツール。業者の目を効率的に逃れられるとあって、ものすごい種類の分割や偽装ツールが作成された。これらを駆使して、ダウンロードしたファイルを結合し、復元。やっとお目当てのファイルが手に入るという寸法だった。

ツールの名前も多彩で「謎じゃむ」「ポートモレスピー」「JpegDirectAnnex」「猫缶」「うめ～このみかん」「PINGU」「totoG」「げろしゃぶ」「のえみ」など、数え切れないほどの種類があった。偽造ファイルが何で偽装されているかチェックする「極窓」というツールも1998年に登場、話題となる。

なぜかここらへんのツールには、アニメ調の女の子のアイコンがつけられているものが多く、Macユーザーなどには「Windowsのユーザーはみなペドか!」となじられることになるのだが、まあどうでもいいこと。



●極窓

●ファイル復元ソフト「らるち～」



私の回想録　偽装ファイルをめぐる攻防 むかつくサイトに鉄槌を



どのツールでファイルを復元できるかは、ファイルヘッダを見たり、常に最新ツールの情報を知らなければいけない。いわゆる初心者避けの効果があるとされていたが、結局は掲示板で「解き方を教えてください」「自分で調べろ」というテンプレートのような応答が延々と繰り返されるだけ。初心者は聞くことが悪いと思っていないし、第一わからないように書く奴が悪いと思っている。そういう理由で初心者は敬遠されがちになっていた。

本当は初心者よけと言ってはいたが、情報はともかく、別にファイルやツールを操作するだけではパソコン初心者でもできて当たり前で、大した技術がいるわけではない。

かくいう私は偽装ファイル程度のアップで「スキルのない人間には何も与えません」とか偉そうに宣言しているページに対し、ものすごくむかついていた。ついでに「ここのページはこうこうこうやって違法ファイルを配布しているのですぐ消してください」と、海外の無料ページにチクリをいれるのを楽しんでいた。

サーバートラフィックオーバーで管理者が勝手にページを消すケースも少なからずあったんだろうけど、ファイル偽装されている場合はHTMLにJPEGファイルがあるだけなのに、異様にアクセスが多いので、何かあるのはわかっていても、システム側ではすぐに対処できない。結局「会員登録がきちんと行われていない」という名目から、強制削除に至るわけだが、実際のところは、チクリによって消えるページも多かったのではないでだろうか。実際に、生意気なページから順に消えていった。

なお、無料サーバーは海外、つまり英語が中心なのだが、中にはロシア語圏のサービスを利用したページなどもあった。でも、英語のページは消えてもロシア語のページはなかなか消えなかったのです。そりゃそうだ。ほとんどのチクリ大好きっ子なワレザーは、ロシア語なんてできないもの!!

ダウンロードソフトの登場

このころ、パソコン雑誌などでも「Warez」というものがあるという記事を掲載する本が増えて、パソコン初心者が一気に流入してきた。

サイトにはずらーっと画像のリンクが並んでいるが、ひとつひとつ落とすのはとっても面倒。まただいたい当時の非力なサーバーマシンではサービス停止の事態すらありうるお粗末さで、連続してファイルを取得しようとするとサーバーでアクセスをはじくなどの処

理が行われるようになったため、ダウンロードも難しくなっていく。
　そこで登場したのがＧｅｔｒｉｇｈｔやＲｅｇｅｔという、ダウンロードソフト。ソフトは１９９６年前後から流通しだし、今表示しているページのリンク先をすべて保存する、また中断したファイルの再ダウンロードを行うなど、ダウンロードライフをエンジョイするには最適なツールだった。最初は「ＴａｌｋＣｉｔｙ」がダウンローダ対策をはじめる。高速で管理が甘く削除されないと有名だった「Ｔｈｅ Ｇｌｏｖｅ」も「地球病」と呼ばれる、かなり強烈な対策を行うが「Ｉｒｉａ」という、国産ダウンローダにサーバーごとの個別スクリプトが装備されてしまい意味をなさなくなる。結局、こうしたダウンロードソフト側が細やかに対応していくため、サーバーがダウンロードソフトを禁止してもいたちごっこにしかならなかった。

　結果としてどうなったかというと、無料Ｗｅｂページは、ほとんどが「まともにファイルをアップロードできない」という仕様に変更されたうえ、廃業する会社も増えてしまい置き場所がなくなってしまう。またＷａｒｅｚも容量が肥大化してゆくことから、Ｗｅｂベースでのソフト配布は衰退していったのだ。

FTPベースの時代

　しぶとくＷｅｂでＷａｒｅｚを配布していたのは、ＦＴＰ志向の人たちだった。このへんから「リスクを負って配布してやってるんだからお礼するように」と著作者でもないのに自分の権利を主張する人間が増える。うるさく言わない人間も、海外のように「オレのＷａｒｅｚをダウンロードしてくれよ」と堂々と公開するのではなく、「これ以上のファイルが欲しければより収集を効率よく行うＦＴＰにおいで」と勧誘する形がほとんどだった。



●ダウンロードソフト「Irvine」

大体がWebで数本のソフトを公開。これで人を集めて、さらに所有しているソフトのリストを掲載し、交換希望の人をメールで募る。これにより、まずは人を募集して、あとはFTPでぬるぬるとファイルを集めていくのだ。

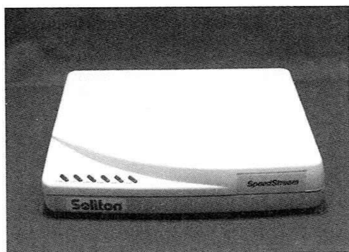
交換希望の人はメールを送ると、レート設定付きのFTPを案内される。大体1メガアップすると2メガ分がダウンロードできる。アップロードはダイヤルアップの電話回線やISDN回線で行われたため、せいぜい128キロbps。ファイルひとつを落としたり上げたりするのには、一晩かかるのが当たり前。かなり気の長い作業だった。

初心者は、Warez集めをしている人が欲しがりそうなソフトを1本購入して、それをネタにファイルを集め始めた。しかしせっかく独自に手に入れたレアネタも、交換が繰り返されると誰もが持っているものになってしまうので、すぐに交換ネタに適さなくなっていく。

だから少し頭を働かせ、新しいソフトを買うと、リストを公開している人たちが相互に交換しだす前に、同時に複数人にアポイントを取る。で、一斉に交換をするというのが定例だった。だいたい1本の購入で5~6本のWarezをダウンロードしたものだ。

FTPでの交換は進化していき、ただ交換では飽き足らず、海外で広く使われていたチャットソフトのIRCや、チャット機能とFTP機能を結合したような統合サーバー「HotLine」があちこちで生まれていく。コピー愛好家の人たちは、あちこちにあるグループの複数に属し、他のグループで手に入れた新作を持ち込んで、新作と交換することで、次々にソフトを増やしていった。すでにソフトを買って新作を投入するというのではなく、ただ交換するだけでソフトが増えていく時代だった。

世の中では、メッセンジャーツールが「ICQ」から「MSN」へと変わっていく時期。回線も、東京めたりっく通信というベンチャー企業が、ADSLという形式での回線敷設を開始、次第に普及していくきざしを見せていた。ちなみに東京めたりっく通信は、勝手に内部IPがYahoo!BBへ移管され、なだれ的に「Yahoo!BB」というサービスになる。



●東京めたりっく通信のADSLモデム

なお、WebWarezとは早々に縁を切り、FTPにすぐに潜った人たちもいた。「DUIP's Interactive Yellowpage」には、ダイヤルアップユーザーのIP「DUIP」が公開され、夜な夜なワレザーのアクセスを待った。

マッキントッシュのBBSシステム「FirstClass」を利用していたユーザーがインターネットに舞台を切り替えてきたのもこの頃。「InfoVlad」の「W@r3ZBBS」は、日本人の立ち上げたMac用Warez情報掲示板だったが、英語ベースが中心だったため、世界中のMacワレザーが集結していたと言われている。

◆コピーちょっといい話

「コピー大会」の始まり

通信以前の強化合宿に逆戻り

FTPでちまちまファイルをアップダウンするのはぶっちゃけまどろっこしいので、メールで「交換しよう」という話になると「じゃあFTP」という話の前に「東京?」「ええ」「じゃあ今すぐ行くよCD—Rでいい?」「え、あ、はい」「XX駅まで届けるから。俺の携帯これね。じゃ」という風に強引に押しかけ、Warezの未来について語り合いながら強引に友達化しちゃうことも少なくなく、都心部では、FTP交換会といいながら、CDの交換を定期的に行うことがほとんどだった。

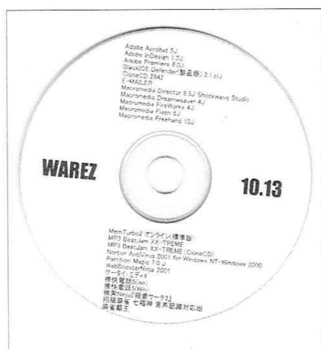
そこで新たに生まれるのが「コピー大会」と呼ばれる行為だ。X68000の時代にも「強化合宿」というものがあったが、少し異なっていた。

モバイルパソコンが大きく進化したこの時代。持ち運ぶのはノートパソコン。またCD—Rドライブも外付けのものが出回っていたので、電源さえあればどこでもぴこぴこできたのである。

まずは待ち合わせ場所で、新しく手に入ったWarezを「名刺」といって交換。中身は?というと「帰ってからのお楽しみ」といいながら、CD—ROMをしまう。次にほとんどが「聖地巡礼」つまり秋葉原めぐりだ。そこでCD—Rを買う。次に「燃料補給」食事も兼ねて、カラオケだ。

カラオケボックスには、電気がある。そこでモバイルったCD—Rドライブが役に立つのだ。マルチタップでコンセントを拡張、テーブルの上にノートパソコンをずらりと並べる。そこにCD—Rの分厚いバインダを取り出し「どれがいる?」と談義。

CD—Rがまだ高い(1枚150円)時代だったため、このころはまだイメージファイルの保存ではなく、アプリケーションなどのサンプルを削除して、インストールできるスリム化処理を行って保存していた。Warezはだいたい40～50メガで、複数のソフトをCD—Rなどにまとめ、CDの中身をリストとして印刷。CDには「Appz1」「100億万円CD」なんて名前をつけて、バインダーに入れ持ち運んでいた。



●WarezCD

コピーするCD―Rドライブは書き込み速度は4倍くらい。1ドライブなので、読み込み、書き込み合わせて30分で1枚を焼き上げることができた。ある程度交換するネタが決まると全員で焼きこみ開始。カラオケでアニソンでも熱唱しながら、コピーCDを交換するのが「コピー大会」だった。

さらにコピー大会が進化すると、広めな家に人が集まる。そういう家には、パソコンがもう何台もあって、どれもCD―RとCD―ROMの2台がついている。ゲームやアニメを見ながら、えんえんとCDの入れ替えをして……という、昔の強化合宿そのものに退化してゆく。

ただ、当時メジャーだったCD―Rドライブは「TEAC　CDR―55S」で、読み込み性能はピカイチだけれど、ヤワいため、1合宿に新品ドライブが壊れるのは当たり前だった。参加者は「参加費」を払い、あらかじめ大きな家の住人が買いおいたCD―Rメディアを購入しながら、さらに持ち回りで、CD―Rドライブの「予備」を買いおくことが義務付けられた。

交換ネタでトップ人気だったのは、香港で買ってきたWarezCDだった。すべてが動作確認されているのに加え、容量みっちりにソフトが詰め込まれている。英語版ではあるが、最新版も数多く、香港にいってソフトを買える人間はヒーロー、パッケージもイカしていて、人気の的だった。



●香港産のWarezCD

オンラインストレージ登場
――iDrive、通称「愛銅鑼」の時代

FTPグループがある程度構築されると、新規メンバーを誘う必要がなくなってくる。よって最先端のWarezは地下へもぐっていくことになるが、インターネットにはまだ新参のワレザーも数多くいる。彼らは「歴史は繰り返す」の言葉のごとく、Web上でWarezの配布を始め、仲間を集める。しかし、当時はもうWebサービスにWarezを上げること自体が至難の業。配布方法が課題だった。

しかしWarezに限らずファイルを大容量で送る機会が増えた1999年12月、iDriveを代表とする「オンラインストレージサービス」が登場した。本サービスは、IDとパスワードを獲得すろと、自由に与えられた容量の範囲でファイルをアップ・ダウンロードすることができる。

自由にってことはIDとパスワードを教えれば誰でも利用可能なわけで、みながこぞってWarezの配布に利用した。不正利用による大量トラフィックに困ったサービス側は、ダウンロード時にパスワードを要求したり、連続ダウンロードをできなくしたり、1日の転送容量を制限したり、と次々に対策を練るが、NetDupeと呼ばれる専用ダウンロードソフトが登場したり、ファイルダウンロードソフトが個別パッチにて次々と対応。まったく意味を成さなかった。

2001年6月には、Warezによる不正利用に懲りたのか、突然サービスを終了。他サービスもそれを追いかけるようにサービス停止になったりしていく中、もっと新しい違法ファイルの配布ソフト「Napster」が登場、徐々に移行してゆくことになる。

Yahoo!ブリーフケース、Myspace、XDriveなど同様のサービスはいくつも出たが、ほとんどのサービスも、前述iDriveと同じように制限は厳しくなっていき、衰退した。

国内でも、同様の無料サービス「ShareStage」があったが、こちらは有料会員が主。Warezの配布に利用した人間もいたが、海外サーバーならば警察単独では捜査できないために逮捕されにくいが、日本国内だけに完結してしまうと、捜査メスが入るのも容易。2001年10月にエミュレータROMを配布した人間が、配布を続けていたせいで2003年2月に摘発された。都合1年以上も泳がされていたわけだ。

この事件はWarezユーザーにはサービスを停止されるよりも、泳がされて逮捕されるほうがよっぽど怖い、といういい教訓になった。後に、ブラウン管の焼付けを取るための強力な磁力発生装置「消磁器」をパソコンの横に置き、いざ警察に踏み込まれたら磁力を浴びせてハードディスクを飛ばせばいい! という、まじめなんだかよくわからない対処方法がまことしやかに伝播されたらしい。

ニュース／トピックス

オンラインストレージサービス利用の著作権侵害で摘発

2003年4月10日

(社)コンピュータソフトウェア著作権協会、(社)日本音楽著作権協会、(社)日本レコード協会は10日、京都府警ハイテク犯罪対策室と堀川署が同日付けで、著作権法違反の疑いにより東京都新宿区在住の男性(18歳)を逮捕したと発表した。オンラインストレージサービスによる摘発は初という。

これは、音楽CDから作成したMP3形式の音楽ファイルを、オンラインストレージサービスを利用して、権利者に無断で公衆に送信できる状態にしたという"公衆送信権及び送信可能化権の侵害"に違反した疑いでの逮捕。被疑者は、2002年9月ごろから、エヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ(株)のオンラインストレージサービス"シェアステージ"などを利用して、数十タイトルの市販の音楽CDの音源をMP3形式ファイルに変換してサーバーにアップロードしたうえで、不特定多数のインターネット利用者を募ってグループを形成し、グループに参加したユーザーが利用可能な状態にしていたという。今回、対象となった楽曲は浜崎あゆみの『Voyage』と平井堅の『大きな古時計』の2曲。

併せて、同署では、同サービスを利用してゲームソフトを権利者に無断で公衆に送信できる状態にしていた栃木県小山市在住の派遣社員男性(31歳)を、著作権法違反(公衆送信権の侵害)の疑いで逮捕し、京都区検察庁に送検したことと、男性がすでに略式命令を受けていることを明らかにしたという。

●摘発の記事
(acii24より)

●消磁器

●ShareStage

Warez売り最後の時代

——最後の一儲けに滑り込んだ男たち

インターネットでアングラ商売をしていた最後の時代が、Napster以前の2000年前後といえよう。今のように2chに掲示板が集約される時代になると、あらゆる趣味のコミュニティが2chに終結してしまうため、マニア向けの宣伝がろくにできないが、昔はエミュレータならエミュレータ、WarezならWarezの掲示板というのが複数あって、宣伝なども歓迎こそされていないが自由に行うことができた。

そこで、商売を始めたのがWarez売りだ。2005年以後も、コピーソフトを販売するサイトは数あるが、宣伝方法はダイレクトメール方式。いまいちメジャー感が薄い。しかし当時はアングラが当たり前なので、比較的しょぼいページ構成でもコピーソフトが飛ぶように売れた。

なぜなら、当時はファイル共有ソフトもなく、ダウンロード自体も回線が細いため、手に入れるのが困難だったから。ダウンロードするより買ってしまったほうがぜんぜん速かったのである。

営業の仕方は簡単だったらしい。実際に販売に絡んでいた人間の話を聞くと、ホームページを作って宣伝。発送は絶対に「後払い」が基本。コピーチームと、メール注文を受ける受付チーム、また発

送のみを行う発送チームの3手に分かれる。メールチームは海外プロキシを経由してＷｅｂメールで受信、別のメールアドレスに注文をまとめて転送する。コピーチームは、オーダー表をみてひたすらコピー、封筒に詰める。発送チームは定期的にコピーチームの家に行って、バイクで遠くの郵便局から発送する。郵便局というのがまたミソで、警察と郵便局は同列の機関なため、警察も郵便局にはなかなか捜査が入りにくいという理由からだったらしい。

で、一番足がつきやすい現金の出納は、専用ヘルメットをかぶりＡＴＭへ。またその日だけお金の出納をするバイトを頼んだりしていたという。代金は後払いだが、

「この組織がいつ解散するかもわかりませんので、料金は完全後払いです」

「私たちは、お客様を信頼して商品の注文を行っております。秘密は厳守致しますし、入金があり次第、顧客リストからお客様の名前を削除いたします。しかし、もしも商品が到着しているにもかかわらず、1週間以内に入金していただけず、こちらの信用を破壊してしまった場合は、こちらもそちらへの義理はございませんのでご容赦下さい。」

……なんていう奥ゆかしい脅し文句で、8割の人間がお金を払ったといわれている。

営業期間は3ヶ月限定。なぜ3ヶ月かというと、警察が動き出してから3ヶ月かけないと当時は逮捕できなかったから。始めた瞬間に警察が動いても確実に逮捕されないという計算があったのだ。３ヶ月たったらまた看板を変えて商売をすればいいのだという。

当時「ビッグボーイフィルムズ」など、なつかしいＳＦＣ時代のコピーソフト販売業者も復活、営業を再開していた。噂によると１ヶ月２００万円もの売上げがあったという。

ＷｅｂでのＷａｒｅｚ販売は、以上のような手順を踏めば逮捕されることはほとんどなかったが、絶対逮捕されない、ということもなかった。２００４年１１月ついに逮捕された「サイバーユーキ」は、数年前から自らのページで「著作権超侵害中」「著作権ってなんですか？ 全部コピーで、いいじゃない。」などとのたまい、海賊版ソフトを堂々と販売。さらに雑誌のインタビューに答えるまでの堂々ぶりで「摘発される恐れはない」と豪語していた。彼は、裏ページでコピーＣＤ、さらにもっと裏のページでは大麻を売っていたという伝説の男の弟子。彼は逮捕をきっかけにＷａｒｅｚ世界から足を洗ったが、その弟子はもっとクレイジーだった。

●ビッグボーイフィルムズ（上）
ブレインネット（下）

◆コピーちょっといい話

これであなたもWarez売り

ダイレクトメール方式からヤフオクまで

Warezの販売は、ダイレクトメールを中心に宣伝を行っていた。パソコンショップを装ったオンラインショップをつくり「CD1枚5000円」などという価格で販売を行う。中身は当然コピー。だが、逮捕を恐れてか「違法ソフト」と堂々と書いて売るわけにもいかないらしく「VL版ライセンスなので、CD−Rとシリアルによる送付です」と、なんか一般人が説得されやすそうな説明がきを書いていた。

VL版というのは、企業向けに複数のライセンスを付与されたソフトウェアで、1枚のCDでまとめて数十台などにインストール可能なパッケージ形態だが、それらサイトが売っているソフトが本当のVL版な訳はなく、たとえばOSなどは、アップデートの際に「違法コピーです」と表示される体たらく。

それを利用してか、買う側もソフトをコピーとわかって注文しつつ「届いたらコピーソフトだった！」と、支払いを踏み倒す輩も多く、Warezの販売を行う手口は、ソフトが大容量化したのと伴って、ハードディスクの販売へと移行してゆく。

ハードディスク単位での販売は単純。「中古ハードディスク売ります。中身は消去しますが、書き込みテストとして、インストール可能な「XXXXX」を複製しました。内容はご希望であれば消去します」と公示。「ハードディスク」という機械そのものを売りながら、中身にデータも入っているよ、というカタチで、割高でハードディスクを売りつけるのだ。主な販売の舞台はヤフーオークション。コピーソフト販売であるのは明確なので、逮捕リスクも大きいが、多くの人の目に触れるため、非常に高い売上げが望めるらしい。

第六章

コピー大全盛時代

FTP交換時代からNapsterの登場



コピーよもやま昔話

さらなる地平を求めて集めきった先にあるもの

アジアは最新コピーがあふれてる！
――コピーマニア、海外に行く

日本でWarezが大爆発に普及。あまりにもいろいろなものをコピーしまくったおかげで、ソフトをコピーするにしても「コピーするネタ」つまり、手に入っていない市販ソフトがなくなった。売っているソフトは「コンプリート」した状態になってしまったのだ。

仕方なくスクリーンセーバーを集めたり、エロ画像を集めたりする人間や、私みたいに「ネットに散らばる痛いCG」を集めるなど、なにか集めなければ気がすまない人間は、ターゲットが見つからず迷走していた。

迷走した中でもかろうじて交換が盛んに行われていたのは、エロゲーのCGをぶっこぬいたものだった。ただこれは、エロゲーには興味がある、しかし言葉がわからない、といった海外の人たちが集め始めたのが最初。だから日本ではわざわざぶっこぬく作業すらされず、海外のサイトから落としてくるだけだったので、最新データは常に海外で最初に発表される状態になっていた。ゲーム発売からしばらく経つと、抜かれたCGが海外の「HENTAI」サイトで公開され、それをダウンロードした日本人が配布するといった感じだったのだ。



●アジアで売られているエロゲーCG集

このまま日本にいてもデータが集められない！　そう確信した人たちの間で、タイへの渡航が大ブームとなる。

コピー文化花盛りの国としては、CDによるコピーソフト販売が中心の香港がすでに有名だったが、物価が高く、また香港はSFCのマジコン時代に行きつくした感があったため、違う国を求めていた。物価が安くてコピーがさかんな国はどこかと考え、答えとして行き着いたのが「タイ」だった。

2000年あたりのタイは、まだ交通機関もバスが中心で、今み

たいに地下鉄やモノレールもない時代。発展途上なにおいがプンプンしていた。しかし食べ物は非常に美味しく物価も日本の５～１０分の１。

さらに著作権についてもかなりおおらかだった。あちこちの市場はもちろんのこと、サパーレックという、川の上にフタをして作られた市場や、パンディッププラザなどのパソコンショップには、当たり前のように、コピーものが販売されていて、日系のデパートですらコピーソフトが普通に販売されているような有様だった。

マニアをうならせるin1の世界
――カートリッジにゲームがぎっしり

また、プレイステーション全盛の時代になっても、収入の少ない向こうでは、単価の安いＦＣが子供的には全盛。当時もまだ「プレステ型」などの魅力的なＦＣ互換機、要するにパチモノＦＣが発売されていた。



●パチモノFC

ゲーム機はなんとか買えても、ゲームそのものは高い。ＦＣを買って、子供たちは何をプレイしていたのかというと、当然コピーされたＦＣゲームである。とはいえ、ＲＯＭカートリッジでは１本あたりの製作コストはどうしても高くついてしまう。ならばどうするか。１本のカートリッジのＲＯＭにゲームデータをバリバリインサート。「ｘｘｉｎ１（以下ｉｎ１）」というカートリッジを作り上げ、独自に生産していた。もちろん違法だ。

とはいえゲームを詰め込むといっても、容量には限界がある。ここで「パッチ」を当てて仮想的にゲームの本数を増やしたのがｉｎ１の大きな特徴だ。ＲＯＭにちょっとパッチを当てて、タイトルを２に書き換えたり、途中の面から始まるものを作る。そして、起動用メニューに別のゲームとして登録する。結果、アイスクライマーが１４まで続編として登録されていたりした。

こうして実際はゲームが１０本しか入っていないのに、「１０００ｉｎ１」などと銘打つのだ。ｉｎ１のゲームは、そのユニークさから日本人により買いあさられる。しかし、ｉｎ１にはタイトルがないので、オリジナル同様のゲームが何本入っているのかは、実際に買ってみるしかない。シールにはパッケージの絵が印刷されているが、それが入っているとは限らない。

しかしそんなｉｎ１のいい加減さは、マニアの心を非常に打ったのか、実際に買ってきたソフトを公開し「ラベルが同じでも中身が違う場合があるので注意」とか「ダブりの少ない良作はこれだ!」

なんていう情報がさかんに交換されるようになる。

おかげで、違法アイテムであるにもかかわらずインターネットのオークションサイトで取引されたり、日本の店頭で堂々と販売されることも多くなった。

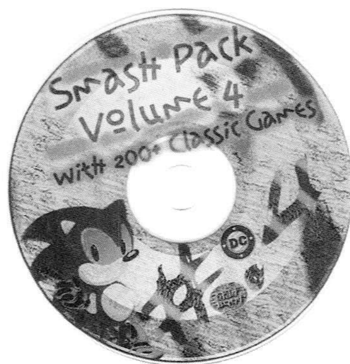
そう。ゲームマニアは、タイまで行ってｉｎ１を仕入れ、マニアに売りさばいていたのである。タイにはＰＳのコピーＣＤも１枚１００円未満で売られていたため、マニア的にはそっちを買うのがメイン。自分のＰＳコレクションも充実し、さらにお金まで手に入るのだから、一石二鳥どころじゃない。

彼らの暗躍あってか、日本でも、ｉｎ１が露店で販売されるようになる。どんなゲームが入っているのかを、リセットボタンとキー操作を駆使して高速に切り替え、収録されているゲームをチェックする、何が凄いんだかわからないが気迫だけは凄いといわれた露天商の職人技が、ｉｎ１マニアの間では語り草になった。

ｉｎ１技術は、ＧＢやＧＢＡにも語り継がれていく。ＧＢＡの時代は、本数を増やすため、内部にエミュレータを同梱。ＦＣエミュレータが入っていて、中にＦＣのｉｎ１をぶちこみ、そのｉｎ１の数をソフトの本数として数えていたカートリッジも存在したらしい。

ＤＳになり、再びマジコンが登場することで、ｉｎ１文化はタイあたりでも廃れてくるが、それまで「安く」「たくさんの」ゲームを手に入れるのには、ｉｎ１が唯一の手段だった。

なお、アジアではＦＣ文化は独自に進化を遂げてゆき、当時人気だった「ＴＥＫＫＥＮ」「バーチャファイター」などを、見てもまったく似てない形で移植したり、オリジナルタイトル「ソマリ」などを開発するに到る。中には「アラジン」「ストリートファイター」「スーパードンキーコング」「ドラゴンボールＺ」など、出来が微妙によく、とくに見た目はＦＣゲームと思えないものや、忠実に移植された良作も数多くあったが、それらもアジア内でコピーされ、ｉｎ１に収録される運命にあった。

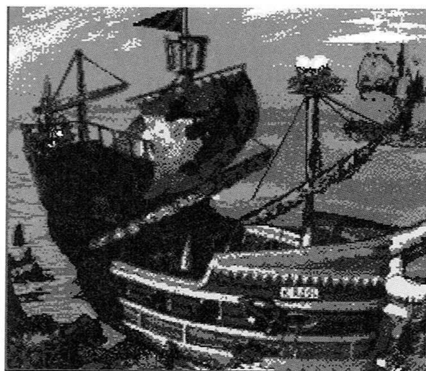


●DC用in1ソフト



●GBA用in1カートリッジ

●勝手に作られた
FC版スーパードンキーコング



安くて手軽なVideo CD

——もうひとつのコピーCD

ＶｉｄｅｏＣＤは、ＣＤとまったく同じ盤面にＭＰＥＧ１で映像を書き込み、ＣＤと同様の７４分を記録できる光デジタルディスクだ。日本では定着しなかったが、アジアでは一般的なメディアとして普及した。

アジアでは、経済的な理由で、ビデオデッキが普及しなかった。そもそもタイマー録画できるほど電気も電波も安定していなかったため、録画用途がなく、ビデオがあるとしても再生専用だったことも大きい。さらに、ビデオデッキは駆動部分が多いため、製造コストを下げても、価格を落とすにも限界があった。とにかくプレイヤーが安いのがＶｉｄｅｏＣＤが普及した理由の一つといわれているが、そもそも海外で普及したことが特殊なのではなくて、日本で普及しなかったことがおかしい。

日本で普及しなかった理由は、日本ではＬＤがすでに存在し、画質的に劣っていてパッケージも小さく見栄えのしないＶｉｄｅｏＣＤが必要なかったからなのだが、一部マニアによって日本でも愛されるようになる。

ＶｉｄｅｏＣＤで使われるＣＤドライブの機械は、ビデオに比べ

稼動部分が非常に少なく、部品点数が非常に少ない。技術的にも枯れていて、本当に安く作ることができた。当時タダみたいな値段になっていたCDプレイヤーとメカ部分を共用すれば、VideoCDのために必要なのはデコードチップだけ。デコードチップはそれこそ爆発的ヒットのおかげで、値段も下落。CDプレイヤーを兼ねたVideoCDプレイヤーが、当時でも３０００円以下と、CDプレイヤーとかわらぬ価格で流通していた。

VideoCDは、メディアとしても優秀だった。映像を販売・配布する際、ビデオより圧倒的に安い。量産する場合はCDをプレスするだけだし、CD—Rだってビデオテープより安いのだから当然だ。

さらに、コピーしても劣化しない。ビデオのダビングだと、アナログなので画質は劣化していく。

そんなわけでアジアでは、VideoCDが一般的だった。ビデオとしてライセンス品の販売もあるにはあったが、日本のテレビドラマを、中国字幕をつけて販売したり、アニメはそのままVideoCD化して販売したりしていたのだ。ちなみにこれらは当然海賊版。許諾を得てると書いてあってもほとんどが海賊版。そもそも中国をはじめとしたアジア圏で日本の著作権など主張してもまったく無駄であり、空気のようにコピーが横行しているのだから当然だ。

価格は当然1枚あたり２００円程度と激安。さらにそれなりのパッケージまでついていたため、アニメの動画ファイルの流通が一般的でなかった時期、日本人のマニアが「ビデオで録画するより速い」とさんざん買いあさった。「ビデオと違ってダビングもすぐだしサイコー！」と言いながら、買ったものは日本で「コピー大会」で複製。さらには最新アニメも、専用のエンコードボードなどを使い、VideoCD化するようになった。とにかくダビング、つまりコピーが速いVideoCDは、アジアで違法コピーを買うことをきっかけに、着々とアニメマニアの間で浸透していった。





●VideoCD

PSとMODチップ
——CDコピーは1枚いくら?

タイではPSのゲームのコピーは、単なるCDへのコピーだった。次世代機というくらいだから、当然本体にプロテクトはかかっているわけだが、CDとしての読み込みが普通に可能だったのが大きな敗因とも言える。ゲームCDは黒い盤面だったが、これには特にプロテクト的な機能はなかったのだ。

その証拠にPSにはソフト開発用の本体「デバステ」というものが存在するのだが、こちらはCD—Rで焼きこんだソフトが当たり前のように動作した。開発用なのだから当たり前だ。デバッグステーションの見た目はPSとまったく同じ。中身の部品もまったく同じで、内部に入っているプログラムだけが違うもの。



●デバステ。色は青と緑がある

デバッグステーションと同じようにPSを改造すれば、コピーゲームが動かせる。アジアでも、最初は、コピーゲームを動かすために、このデバッグステーションのBIOSチップをコピーしたものを使っていた。

しかし、BIOSチップをコピーするのは高くつく。それ以外の方法はないか、いろいろな実験が行われた。最初に発見されたコピーを動かす方法が「SWAPMETHOD」と呼ばれる方法。CDのフタを開けたままゲーム機本体を起動。開閉センサーとなっているスイッチを「黄金軸」というものを使って、もしくはティッシュを詰めるなどして、フタが閉まっているようにみせかけて、まずは本物のゲームを起動。「PS」のロゴマークが出ているところでコピーCDに入れ替えればゲームが起動できた。

しかしこの方式は、本体のバージョンアップによって、タイミングがシビアになり、実質不可能となってしまう。次に編み出されたのがMODチップ法だ。

MODチップ法は、CDとPSの通信部分に、コピーCDを正常なCDと認識させるためのチップを取り付ける方式だ。本体を分解して、チップを取り付ける必要があるが、接続は数本の線を配線するだけと非常に簡単。タイなどでは、既存のPSにチップを取り付けるサービスが、1台3000円程度で行われていた。また新品で売っている本体は、改造済みが当たり前となっていく。

タイのCDのプレスは非常に粗雑で、オールカラーの盤面で一見豪華だが、印刷がずれていたり、しまいにはデータが読めないケー

スもあった。しかし、PSのゲームといえばほとんどが日本産のものので、ゲームさえできれば日本の製品版となんらかわらない。マニアはPSのゲームをがんがん海外から買いあさったのだ。

なぜなら旅費を考えても、元のゲームを手に入れ、CD—Rを買って、CD—ROMをコピーする手間よりもはるかに安かったからだ。CD—ROMのコピーは、おおよそ50円から100円。本体は改造モノなので、日本より多少高く2万円前後で売られていた。


●コピーされたゲーム

このPSのコピーCDは、非常にリリースが早く、日本でゲームが発売した当日には出回っていることすらあった。

とあるゲームショップが発売前日に入荷したゲームをCDイメージ化、インターネット経由で海外に転送。受け取った側は深夜にプレス、当日にはゲームを出回らせていたのではないか、と言われていたほどだ。PSの時代から、ゲームの発売日は毎週木曜日になるのだが、タイの店頭にはどんなに遅くとも発売日の3日後である日曜日には、確実にコピーCDが並べられていた。

そういえば、海外ではコピーCDを買う時、まずお金を支払ってから、引換券を渡されて待たされることになる。それはなぜか。

最近は受注生産方式でCD—Rを焼いているから待たされているのだが、昔、プレスCDを販売している時代も、コピーCDの受け渡しには時間がかかった。それは摘発を避けるため、コピーCDを店頭に置かず、別の場所から持ってくるから。でもそれだけじゃない。受け取ったお金で、売った証拠が出ないため、お金を隠しに行くことと、さらに客が警察関係者でないか確認するため尾行をして調べるから、らしい。


●DS時代になってもコピーゲームCDは健在（香港）

ハードについてのエトセトラ

日本でのMODチップの蔓延

MODチップが出るまで、アングラ系ゲームショップは冬の時代だった。SFC用マジコンが廃れ、N64用マジコンはN64本体そのものの売上げが芳しくなかったため商売の当てが外れてしまったからだ。苦し紛れに同人ソフトや、アジアの仕入れルートを活かし、ゲーム周辺機器、ゲーム改造ツール「プロアクションリプレイ（PAR）」を輸入、販売してしのいでいたが、MODチップの登場で状況は一転する。飛びつくように、アングラ根性ここにありと一斉に販売開始した。

MODチップは、実は中にプログラムが書いてあるだけの、プログラマブルなチップ「PIC」であったため、書き込み機さえあれば、誰でも生産することができた。チップの単価は300円。海外で書き込み済みのものを買っても1000円はしなかった。しかし、販売価格は3000円。まさに大もうけである。

MODチップは改造サービスもあった。ハンダ付けするだけの作業も、素人がやるのはなかなか骨だ。だから本体を預かって5000円程度で改造も行ったのである。おかげでMODチップは爆発的に普及。ゲームを開発する会社も、デバッグステーションを買うよりも安い、ということから大量に導入していたくらいだ。

当時、PSのほか、SSでもコピーを動かすための改造ハードが存在した。SSは「SS―Key」と呼ばれるハードを、本体を分解してCDドライブについているケーブルにはめこむだけだったが、こちらは本体の普及が少なく、MODをつなげてもゲームがあまり流通されていないため、あまり流行らなかったのではないだろうか。

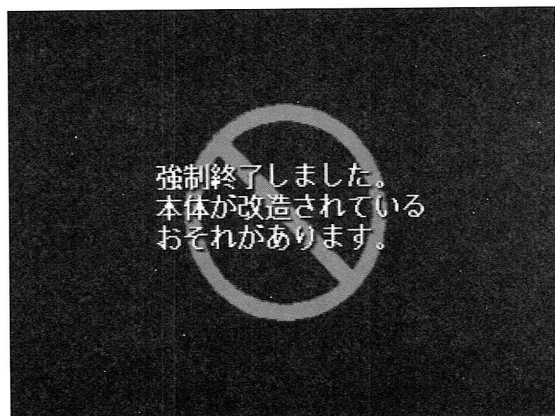
●PSのMODチップが日本のゲームショップでも販売されるようになる

RHP（レッドハンドプロテクト）の登場
――MODチップの蔓延にまったをかける

1998年11月に発売されたPSのゲーム「ポポローグ」（SCE）では、プロテクトがはじめてソフトに施された。MODチップを取り付けた本体で起動すると、赤い手のマークが出てゲームを強制終了させるプロテクトだ。赤い手のマークが出ることから「レッドハンドプロテクト（RHP）」と呼ばれるようになる。しかしRHPは、初期の本体で動かないことや、開発に手間がかかることから、すぐに廃止されてしまった。

RHPは話題にはなったが、対応はあまりにも簡単だった。CDがコピーか否かを確認するのでなく、本体にMODチップが乗っているかどうかを確認するだけだったので「PSのロゴが出たあたりで、MODチップを切り離す」スイッチをつけることで簡単に対処が可能だったのだ。また、チェック時期が決まっているので、内部でMODチップの動作をタイマーで計測、一定時期のみ動作を止める「RHP対策チップ」というものも生まれた。

コナミなどは以後も独自のプロテクトを開発。ゲーム中などにもコピーチェックをすることによって、コピー防止に非常に力を入れていたが、コピーをする側としては、強化されたコピーチェックに対し、今度はコピーCDにパッチを当てることで対処。末期には「自動的にプロテクトを検索、解除」する、どんなゲームにも対応した解除パッチまで登場。結局プロテクトをかけることは「無駄」に終わったようだった。



●起動時の警告画面

私の回想録

MODチップのできるまで オリジナルチップの開発



実は書き込み装置さえあればMODチップは量産できた。この書き込み装置は、秋月電子という秋葉原のショップで1万円もせず購入可能で、その装置を使えば、ただチップを書き込むだけでなく、チップの開発も行うことができたのだ。

この頃、私もRHP対応チップの作成を頼まれた。海外に注文してはみたが、到着まで時間がかかるので、その間に売るチップが欲しいというのだ。

当時MODチップの元になるプログラムのソースリストは、綾波好きな外人のインターネットサイトからダウンロードできたので、それをRHPに対応するよう、起動してからタイマーである程度時間しか動かないように作り変えてみたのだ。

もともとMODチップは、内部的にはCDの信号線に、CDには書き込めない領域のデータを読み出す信号、つまりプロテクトチェック信号が入ったとき「SCEI」といった文字列を返すだけの単純なチップ。改造も簡単で、チップは無事完成し「すーぱーあかりん」と名づけてみた。「スーパーあかりんだよ♪」のアレなのだが、このチップが、どれだけ秋葉原界隈で流通したのかは、まったく確認できてない。

不正競争防止法成立

——リバースエンジニアリングの禁止

1999年10月、MODチップの蔓延に対する対策か「コンテンツ事業の存続を危うくする管理技術を無効化する迂回機器、プログラムの取引」を禁止する「不正競争防止法」が設立した。

不正競争防止法には、プログラムのクラックや解析情報の開示も禁止され、世の中の「プロテクト解除」の方法や、ビデオのダビングができるようなる「コピーガードキャンセラー」までが対象となった。

特に「プログラム」の改造や解析が禁止になったのはセンセーショナルだった。

法律施行前も、ソフトウェアの利用ライセンスとして解析は禁止されていたが、たいていライセンス契約はオンラインか、パッケージを開封するだけ、もしくは導入するだけで勝手に成立するもの。有効性が疑問視されていて、実質無視しても問題がなかった。ライセンス証書が重要視されていなかったのは、Windowsの事例を考えても明らかだろう。

Windowsは、パソコンを買ってバンドルされていた場合、ライセンスについての証書を見せられ同意するかどうかを確認され

る。同意しなければソフトウェアはライセンスされないしソフトウエアはつかえないが、使わない場合、パソコンの製造元に使わなかったソフトウェアの返品方法と返金の方法を聞け、とあった。

しかし実際には返金するシステムが存在せず、返金できないことが判明。１９９８年１０月、海外の話ではあるが、Ｗｉｎｄｏｗｓ９５の返金にチャレンジしたユーザーは、実際何度も返金を拒まれた。結果としてはどうにか受け付けられ、＄１１０の返金を受けることに成功したが、この事例から考えても、ソフトウェアライセンスの契約書は、契約する会社自体もまた、平気に契約用件を破るような、いい加減なものだったのだ。

不正競争防止法以外にも、解析には規制がさらにかけられていく。２００２年２月には、セーブデータを販売する業者に対し、改変したデータを配布することは同一性保持権を侵害する、と認定される。結果、改造データの配布は違法性が高いと判断され、堂々とインターネットのホームページで公開できなくなった。

ＭＰ３時代始まる
――Ｚｉｐ．ｍｐ３を知っているか

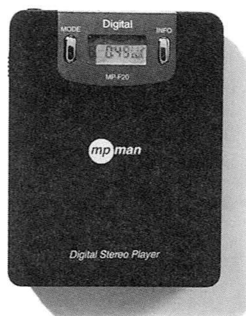
海外ＷＡＲＥＺサイトには、かなり昔からＭＰ３が存在した。しかし多くの日本人はそれが何かわからなかったし、知っていてもまず洋楽は聴かない。そもそも音楽に大して興味のない人間がほとんどだったため、話題にもならなかった。ほとんどの人間は、音楽の圧縮方式であることを後で知る。

日本でＭＰ３が話題になったのは、ＭＰＭＡＮというＭＰ３プレイヤーが秋葉原に上陸したあたりからではないか。

そもそも、ＭＰ３を使うということについては「ＣＤをハードディスクに移したってしょうがないじゃない。ＣＤで聞けばいいじゃない。容量もったいないよ。パソコンでまとめて聞く？　終始ハードディスクを回してたら寿命が短くなるよ！」という否定的な意見ばかりだった。パソコンで音楽を聴くなんてハードディスクに負担がかかる。ＣＤプレイヤーを別につなげて聞けばいいじゃない。ナンセンス！　というわけだ。

しかし、ＭＰＭＡＮが出たあたりから、話は少しずつ変わっていく。３２メガのメモリでＣＤ１枚が再生可能、というのだ。どうやらＭＰ３は、ＶｉｄｅｏＣＤで使われているＭＰＥＧとかいう動画圧縮の音

声部分のみを切り出したものらしいということが一般的に知れ渡る。



●MPMAN

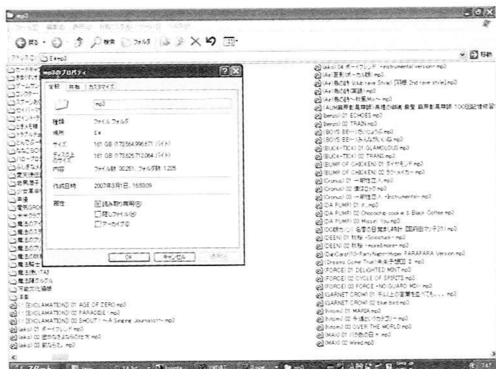
1曲あたり3メガってことは、ネットを通じて音楽の受け渡しができる。音楽を「集める」ことができるんじゃないか。っていうんで、日本人にもMP3は徐々に浸透していく。また、直接CDからデジタル吸出しで音楽をMP3ファイル化できるという。ならば劣化もないというわけだ。吸出しは東芝製ドライブだといけるらしい。東芝製ドライブを採用しているのはメルコのドライブらしい。と、徐々に皆、MP3の作成に興味を持っていった。

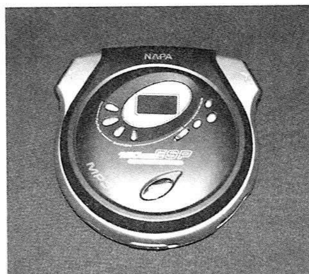
当時、CDからMP3作成ツールについては「CD2WAV」を利用してWAVファイルにした後、MP3エンコーダで変換していたが、国産のMP3エンコーダ「午後のこ～だ」が発表されるなど、MP3の作成はますます進んでいく。

さらに決定打になったのは、携帯MP3CDプレイヤーの存在だ。MPMANはアンダーグラウンドな製品といわれていたが、いつしかCDで音楽を聴くよりもMP3で聞くのが一般的となる。気づくと大手家電メーカーですら、MP3のCDが再生可能なCDプレイヤーを発売していた。

MP3は音質がほとんど劣化しない、どうせポータブルCDプレイヤーでは、綺麗な音なんてでやしないから、MP3プレイヤーは音楽聴くのに最高！　というわけで、またデータ収集マニアは、持ってるCDを次々にMP3化、ちまちまと曲名を打ち込んで、独自のジュークボックスを作り上げた。

CDDB登場以後、CDEXなどが勝手にID3タグという所に曲情報を入れてくれるようになるが、このころはまだ手打ち。MP3はその後iPodを代表とする携帯オーディオでさらなる進化を遂げるが、個人的にはiPodの音質はひどすぎると思うがどうなんだろう?


●マニアのMP3収集フォルダ



●MP3再生可能な
ポータブルCDプレイヤー

◆コピーちょっといい話

CDまめちしき

CDからデジタル吸出しは完全なコピーか？

余談だが、CDはデジタル読み出しでも元のCDとは音質が変わるという。オーディオCDの読み出しはレーザーで行なうのだが、実はこの仕組みはアナログである。で、この読み取りデータをA／Dコンバーターでデジタルデータに変換する。CDプレイヤーは読み取ったデータはエラーデータであってもそのまま補正してD／Aコンバーターで音声データに変換するのだが、ここで音質の劣化が発生するのだ。

CD—DAをデジタルデータとして読み込む場合は、エラーチェックに引っ掛かると再読み込みを行なうが、エラーの場合は、読み込みを停止してしまう。ならば、キズのついていないメディアならば、音質が変わらないということになるが、ここでもうひとつ問題がある。

CDデータは同心円を複数描くCAV方式、音楽CDはナルト状にデータを記録するCLV方式だ。CAVしか読めないCDプレイヤーでは、CLVのデータを同じ方式で読もうとすると、角度が狂ってどうしてもきちんと読めない場合がある。デジタル吸出しに対応しているドライブでは、そこを自動補正するので一見正常に読み

出せるように見えるのだが……そう、ここの補正でデータが失われてしまうのだ。

音楽CDは、CD－ROMよりも製造品質が悪いものもあるし、頻繁に出し入れする関係から、盤面にキズが多いものも多い。その場合はCD－Rに複製したほうが音質も良好になる。よく言われるメディアによって音質が変わる、ということは劣化したCD－Rなら別だが、ぶっちゃけ焼いたばかりのCD－Rの場合、エラーはほとんどないので、ありえない。

私の回想録 腐れメコルとの戦い ドライバ不在の新ハード



腐れメコルと呼ばれる、今も存在する某メーカー。都市伝説的に嫌悪する人は多いが、別に理由がないわけじゃない。まず、不良率が高いのだが、それ以上に、後のサポート体制に問題がある。

よくある例としては、ハードディスクに運送中の問題や製造不良などが出ていてバッドセクタが出ていた場合。ハードディスクは容量としては確かに使えるが、物理的には転送やマシンが止まったりして使い物にならない。しかし、この会社では修理を出しても「正常です」の一点張り。買った瞬間にハードディスクからカツンカツン、異音がしていてもだ。

また、ノート用メモリなどでは、メモリの一部がメモリ化けを起こしている不良品でも「正常です」で返ってくる。で、そんなメモリは使っているとマシンが異常暴走する。とにかく商品を修理しないのだ。

だからこの会社の製品をマシンに入れると、不安定になるから絶対入れない、というのが定番となった。ドライバの完成度の低さは特に特筆するものがあり、最近売れ筋のワンセグチューナーでも、刺しているだけでブルーバックが発生するのは、この会社だけだ。

7年ほど経つが、MPEG1のキャプチャボードでは、以下のような話もあった。4万円するビデオキャプチャカードを買ったものの、どうしても動かない。なぜならドライバがないからだ。そこでサポートに電話をかけると……

「CDが入っているはずです」
「CDにドライバは入っていません」
「探してください」
「ないから電話してるんだよ。CDってそんな内容かわるものなの？」
「お客様の操作に問題があるのかと思われます。探してください」

「だからどこよ。具体的に言ってみてよ」

「お調べします……ドライバはフロッピーでした」

「そんなのもついてないって」

「間違いなくついているはずです」

「ないって。入れ忘れたんだと思うんだけど、送ってくれないの?」

「そのようなサポートは行っておりません」

CDのプレスを間違うわけはない。サポート係は資料を見てしか回答しないわけだが、話の雰囲気から察するに、ドライバが存在しないのは間違いないだろう。こりゃ一筋縄じゃいかないな。と判断し、作戦を練って次の日。

まずはドライバがないことを認めさせる。

「ボードのドライバの動きがおかしいのですがドライバのバージョンは今最新だといくつですか?」

「ドライバはインターネットにて提供しています」

「ネットにつながっていないので、まずバージョン番号だけ確認したいのですが」

「少々お待ちください」

「バージョン番号はありません。そもそもドライバが存在しません」

「わかりました」

にやりと笑って、次の機会。

「ボードの使い方を説明してほしい」

「マニュアルを見てください」

「マニュアルにはドライバを入れろと書いてあるが、昨日サポートでドライバは存在しないといわれた。根本からマニュアルといっていることが違うのでマニュアルはあてにならない」

「マニュアルのように動くはず」

「ドライバがないといわれ、先に進まないのですが」

「ドライバを入れてください」

「ドライバは存在しないと先日こちらの電話で言われた。どうやって動かすのか」

「少々お待ちください……ハードウェアは認識しますよね? ならば正常に動作しています」

「マニュアルにはビデオキャプチャができるようなことが書いてあるけれど?」

「完成予定です。現時点では何もできません」

「ドライバが存在しないならばマニュアルはどうやって作っ

たのか」
「マニュアルの製作については専門の部署がやっているので
わからない」
「今動かすことはできないのか」
「できません」
「じゃああんた、ただのゴミを4万円で客に売ってるってこ
とか?」
「ゴミではない。認識する。正常に動作している」
「目的通りの動作をしていなくてもか?」
「購入の目的はお客それぞれであって、その用途に見合わな
いからといってその保証はできない」

もし当時の担当者がいて、記録が残っているようなら、おおよそ以上のようなやりとりがあったはず。あまりにも腹が立ったため、その後、広報を通じて「ドライバはなく動かすことはできない」と公式に文章でいただいた。

ここで重要なのはドライバがないことじゃない。ドライバができていない段階で販売するということが問題なのだ。ドライバとハードは一心同体。ドライバができていなければハードの動作テストは終わらない。運が悪いとハードにバグが残っている可能性だってある。つまりこの会社「動くかどうかわからないゴミ」を数万円で売りつけていたのだ。結局ドライバは半年後に公開された。完成したドライバによるハードの完成度は、MPEG1のハードウェアエンコーダ市場で最強と言われる逸品に仕上がってはいたが、それはたまたまとも言える。そんな信用の置けない会社の製品、買えるわけがない。

たとえば最近のLANカードやDVD−Rなどでは一般的に「神」と呼ばれる、いろいろな機能の搭載されたものをOEM元として提供するケースが多く、そんな時は「腐れメコルだけど買ってやるか」と仕方なしに買うしかないが、USBメモリ、ハードディスクなどどこのメーカーでも出ている製品は、決してオススメできない。

ちなみに、ライバル的位置にある「アイオーデータ機器」は、PC98でWindows3.1を動かしているような時代は、ドライバについては神と呼ばれるクオリティで、同じビデオカードなのにドライバのバージョンアップだけで、速度を2倍に、さらにその後も2倍に、合計4倍までドライバの力だけで持ち上げたりする技術力を持っていたが、風の噂によると、担当者はその後カノープスへ移動。同じくRiva128あたりで神の技を見せつけ「ビデオのカノープス」という位置を築いた後、マイクロソフトへと移籍したらしい。だからといって今のアイオーデータ機器が技術的にどうの、というものは全くないが、少なくても修理についてはきちんとやるので、メコルよりは信用できる。

エミュレータ新世紀

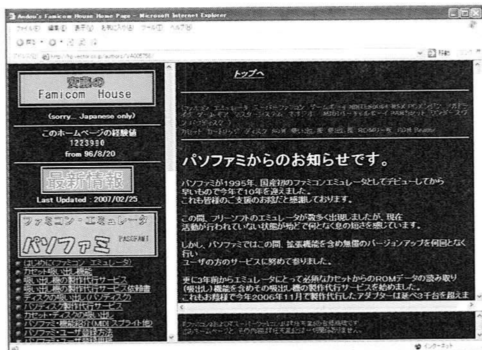
——テクノロジーについてのエトセトラ

日本で公開されたエミュレータとしては、FM—TOWNS上で動く「パソファミ」が最初だが、海外には「fMSX」など、エミュレータが多数存在した。それらエミュレータは、初期の頃は「動く」のが楽しかったが、1997年「Nesticle」の登場から「遊ぶ」時代へと変わっていく。

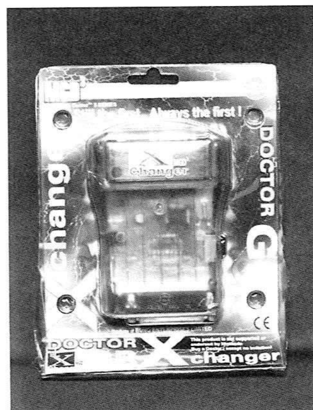
エミュレータでゲームが欲しくなると、ゲームのデータである「ROMイメージ」も欲しくなる。MP3の収集に一息ついたインターネット上のワレザーたちは、データ収集の目標を「エミュROM」に移した。エミュROMは「R@Mz」と呼ばれ、以後しばらくはエミュレータ収集こそWarez、という時代になる。失われつつあるユーザーの青春期を、パソコンの上で再現するエミュレータは非常にアツかった。ROM集めにも熱の入った人が多かった。

さて、ROMの収集は、まず家庭用ゲーム機から始まった。FCはあらかじめ流出したROMが揃っていた。コンプリートしてすべてのゲームが出回るのは大分後になるが、まあ苦労しないほどのタイトルが揃っていた。

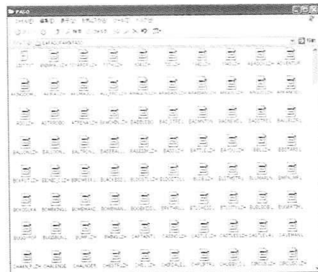
SNES（海外版SFC）については、データを吸い出せるマジ



●パソファミのホームページ



●GBのゲームデータを吸い出すXchanger



●吸い出されたイメージ

コンのおかげでほとんどのゲームがあった。ないのは、マジコンでは簡単に落とせなかった、衛星放送を使ったゲーム放送モノだけだった。

ＭＤ、ＰＣＥもマジコンが存在したおかげでほとんどのゲームが揃っていた。ただし海外でのＲＯＭはあまり多くなく、ほとんどのＲＯＭが日本国内のユーザーによって吸い出されたものだった。

ＰＣＥでは特に「ＰＣＥナンバー」と呼ばれる番号でＲＯＭが管理されていたが、この番号は、ある人間が吸いだした順番であって、番号になんの根拠もないと言われている。ＭＤについては「発売はしたけれどほとんど売れなかった」ゴルフゲームが、末期になってもゲームそのものすら見つからず、吸い出しが難航していたようだ。ＧＢ、ＧＢＡについては、マジコンのおかげで最初から完全網羅。Ｎ６４、ＮＧ、ＷＳ、ＮＧＰを経て、ＮＤＳまで、ＲＯＭは海外サイトによって配布、管理されていくようになる。

次にパソコン。ＰＣ９８、ＭＳＸ、Ｘ６８０００、ＰＣ８８については、有志が吸い出したデータがエミュレータ以前までに存在したため、それがそのまま転用される。新しいイメージが流出することはほとんどなかったが、ほとんどが網羅されたといえよう。

しかし、その他のオールドマシンといわれるＷｉｎｄｏｗｓ以前のハード、ＰＣ６００１／Ｘ１／ＦＭ７／ＭＺ７００／ＦＭＴＯＷＮＳについては、気合をいれて全タイトルを収集する動きがいまだにない。

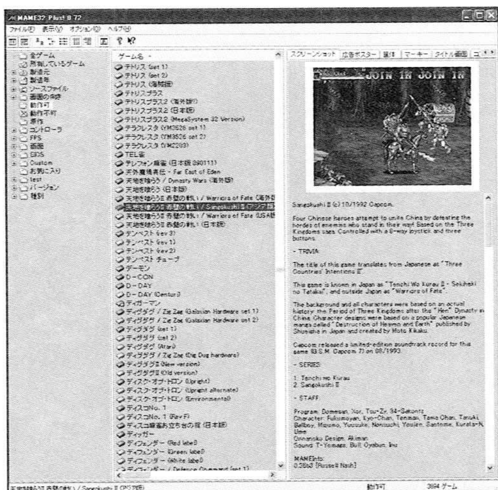
磁性体は磁気さえ帯びさせなければ流れることはあまりないことから、カビが生えた古いフロッピーディスクは台所用洗剤を使い水で洗うことで復活させ、イメージ化する。……という技術が確立されたものの、カセットテープベースのゲームなどはイメージを取ることすら不可能。Ｘ６８０００やＰＣ９８のタイトルも、初期に出回ったタイトル以外は、ほとんどが出回っていない。今後も吸い出す人間がいないため、入手するのは難しいといわれている。

当時何が発売されていたのか、また今なにが流通しているのかを調べる術すらないため、すべてがコンプリートすることはない。部屋の隅に埋まっていたフロッピーがレアネタとなるチャンスなジャンルではあったが、ＲＯＭ集めは永遠に続くことだろう。

また、例外的にアーケードエミュレータのＲＯＭは、エミュレータ開発のため、ほとんどのケースで海外から流れてきた。エミュレータが存在しないゲームでもＲＯＭが先に流出する、というのが一般通例だった。

海外ハード、ＣｏｌｅｃｏＶｉｓｉｏｎ／Ａｐｐｌｅ２／マッキントッシュ／Ｃｏｍｏｄｏｌｅなど、ありとあらゆるマシンはエミ

ュレータによって、実機を取り出すことなく現役のパソコン上で動くこととなる。ほとんどの機械はエミュレーションされているが、SSのエミュレータは、ゲームが遊べるものは存在できなかった。完成度が非常に高いものが存在したものの、完成されたエミュレータが商業ベースで買い上げられてしまったため、広くは流通しなくなってしまったのだ。


●アーケードゲームエミュレータ「MAME」

私の回想録 個人ニュースサイトはじめました



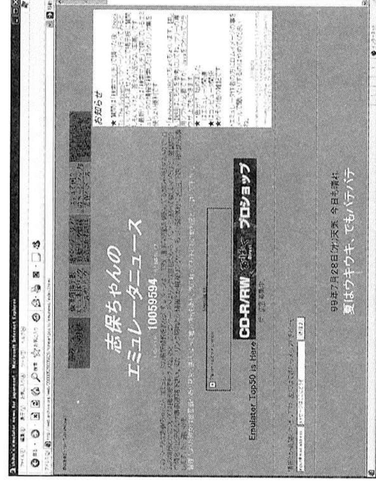
1997年頃、個人ニュースサイトというのが流行っていた。いまのブログに近いといえば近いが、日記というよりもニュースに近いもので、自分の好きなテーマを決めて、そのテーマに関連するニュースのリンクを片っ端からひっぱってきて、それにコメントをつけていくサイトだ。

私も流行に乗るように、というか、個人的にはまわりに似たようなことをやっていた人はひとりもいなかったので、自分が元祖と思ってますが、ニュースサイトをやっていました。

どことはいわないけれど、やっていたのはエミュレータ系。ソフトによっては「まぁ、ゲームをやりたい人は興味ないかも」なんて辛口というかなんというか、無責任なコメントをつけてそれなりに楽しんでいたのだが、集めるニュースの幅が広くなりすぎて、更新しなければいけない量が絶望的に多くなったことと、国内のリソースが別にもあって「あー自分でやらなくてもいいや」って思ったこと。あと今のテキスト系サイトなどとちがって「広告とかでまったくもってお金が入ったりはしなかったこと」から、気づいたら「あ、

お金ない……」と思って、すっぱりと止めた。

もし覚えてる人がいたら、終わり際がぜんぜんすっぱりじゃないとか、そもそも、どのサイトやってたんだよ！　という突っ込みにはあまり答える気はないので悪しからず♪



●当時の個人ホームページの一例

◆コピーちょっといい話

ファミコン決死隊
Webで交換で全ファミコンゲームをコンプリート

Webでも「交換サイト」は多数あった。交換の中心は、SFCのBS―Xという、衛星放送St・Gigaを利用して配信されたゲームや、Roppyで販売されたゲームだったが、ほとんどはFCのゲームだった。

FCは売れすぎた。おかげで、ユーザーはFCの性能以上のゲームを求めたので、FC以上のコンピュータをまるまるカセットに載せてでも「FC上で動くゲーム」として発売しなければ、売れなかった。わかりやすく言うと、他の性能の良い機械上でゲームを作らず、その性能のいい機械をまるまるカセットの内部に入れてでも「FC用ゲーム」とする必要があったのだ。

結果、カートリッジの中にFM音源やらバンク切り替えチップやら、ビデオ描画用にキャラクターROM部分をアクセラレーションしたゲートアレイやら補助演算チップやらがばりばり搭載されていたため、すべてのROMを吸い出し、また動かすには数年の歳月をかかったのだ。

ほとんどのFCゲームは、パソファミ用のもの（パソファミ作者による吸出しサービス）と、一部外人が香港FFE（フロントファ

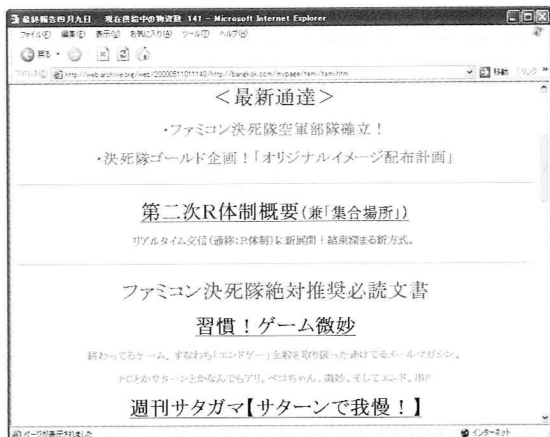
ーイースト）社のFCコピー機で吸い出した、パッチがあたりまくったものが出回っていた。前者はいいが、後者は強引にFFEの装置で動かすためプログラムが大幅に書き換わっていて、ゲームが正常に動かない事も多かった。

そこで、独自のハードを作り、ゲームデータを吸い出す「吸出し人」によって、レアなROMを探して吸い出しては、他のレアROMと交換する「交換ネットワーク」が構築されていったのだ。しかし、交換形式では、交換をしている一部のサイトの人間だけで完結してしまい、流出しなくなる。そんな状況を打破したのが「ファミコン決死隊」だ。

ファミコン決死隊は、サイトで運営されていた普通のROMサイトだった。1998年中期に活動開始し、ほそぼそとROMの配布を開始する。手に入れたデータは出し惜しみせず公開、また内部に「吸出し人」がいたことで、2000年2月、ファミコン決死隊は国内で流通するFC全ソフトのコンプリートに成功した。

しかし、その派手な活動が目立ちすぎたため、数名の会員と運営者が、2000年7月逮捕されてしまう。

そうそう。摘発といえば、海外のサイトは摘発されまくっても、なぜか数日後には復活。一瞬ROMの配布をやめたと思ったら、また数日後にはROMの配布をはじめるという根性の入った運営をする所が多かったのは、なぜなのだろうか？



●ファミコン決死隊

Ｎａｐｓｔｅｒの登場
――ファイル交換ことはじめ

Ｎａｐｓｔｅｒは、世界でもっとも最初に普及したファイル共有ソフトだ。その存在はまさにセンセーションで、起動しているユーザー全員のＭＰ３から欲しいものを検索、自由にダウンロードできる夢のネットワークで、１９９９年1月に登場した。

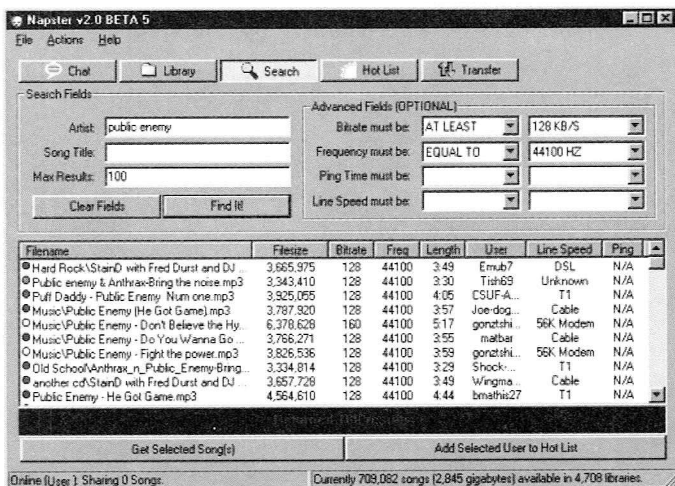
接続者は公開するファイルを選択する。ＮａｐｓｔｅｒＳｅｒｖｅｒに接続すると、自分のＭＰ３ファイルが公開され、他の接続者のファイルが検索可能となる。検索した後はダウンロードも自由、というわけだ。

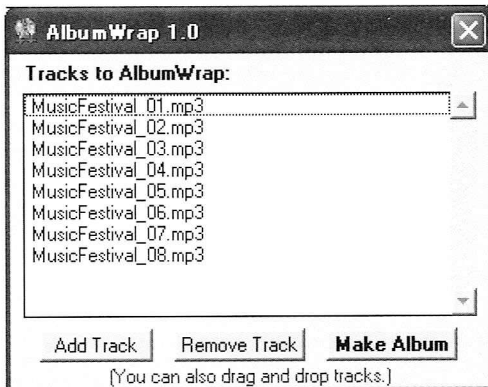
本ソフトはＭＰ３しか対応していなかったが、拡張子をＭＰ３にすればどんなファイルにも対応できる。日本語にも対応していなかったが、それでも自分の聴きたい曲がほんの数分で落ちてくるのは気分がよかった。欲しい曲がなければ、自分が探してアップロードすればいい。

この画期的な「共有」という概念は、後に出る、当時、完全Ｐ２Ｐを売りにしたＧｎｕｔｅｌｌａ（厳密に同じとはいえないが、流れとしては後にｅＭｕｌｅとして海外では少し利用される）やＷｉｎＭＸ、ＷｉｎｎｙやＢｉｔＴｏｒｒｅｎｔなど、Ｐ２Ｐ系ファイル共有の基礎となる。

ＮａｐｓｔｅｒはＷｅｂＷａｒｅｚのページ移転頻度にあきあきしたり、オフライン交換が面倒になってきたという風潮もあり、日本でも広く受け入れられる。ただ「共有」の概念は受け入れられず、「ただではやらん」とばかりに「交換」文化にすりかえられていくのだが……。

なお、Ｎａｐｓｔｅｒでは、アルバムのまるまる配布は「ＡｌｂｕｍＷｒａｐ」というツールを利用してアルバムをひとつにまとめたものと、ＺＩＰで固めたＺｉｐ．ｍｐ3に2分化されていた。Ｚｉｐ．ｍｐ3は、そのままでも全部のアルバムが結合されたＭＰ３として再生可能だが、ＺＩＰとして展開すると、個別ファイルに分解可能。作り方も単純で、複数のＭＰ３ファイルを「無圧縮」でＺｉｐで圧縮するだけ。ただ、２００７年現在でも稀に「ＡｌｂｕｍＷｒａｐ」を利用するケースがあるので、知っておこう。



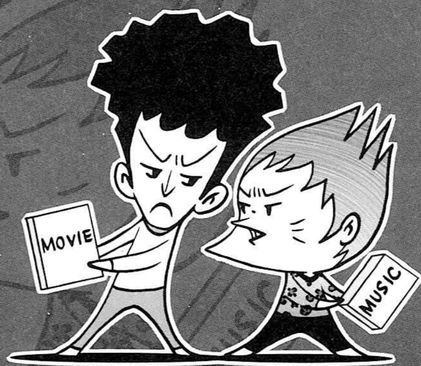


●旧Napster（上）AlbumWrap（下）

第七章

モラルハザードの発生

NapsterからWinMX



コピーよもやま昔話

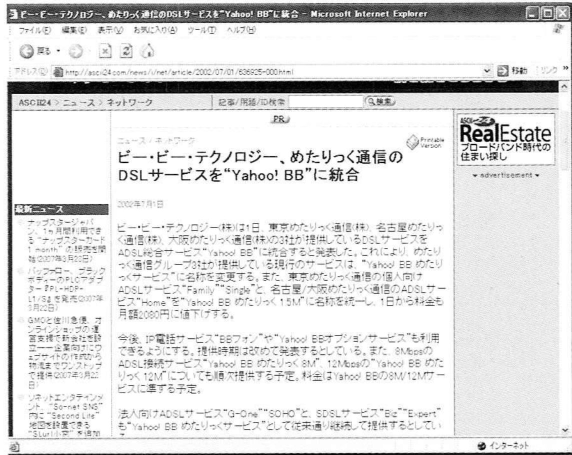
Napster閉鎖そしてWinMXへ

ADSLの始まり
――めたりっくからYahoo!BBまで

1999年9月。長野県のJANISが専用電話回線を利用して1・5メガbpsのADSLサービスを開始。2000年1月に「東京めたりっく通信」が一般電話回線を利用してのADSLサービス。のち2000年末にNTTが「フレッツADSL」サービスを開始した。価格は当時から月額5000円前後、ダイヤルアップのプロバイダより破格でかつ、24時間接続し放題。さらに既存設備に変更なく利用できることから、爆発的にユーザーを増加させた。

また2001年6月、東京めたりっく通信を買収する形で始まった「Yahoo!　BB」は、さらに低価格の月額2280円で8メガbpsという高速回線を提供するという。工事に数ヶ月かかるなどのトラブルはあったが、光通信との強力タッグによって、Yahoo!BBは会員を数百万人まで増やし、インターネットの高速回線化に大きく献上した。

Warez文化が日本で始まった頃「日刊ダウンロード倶楽部」という、海外のWarezサイトを紹介するページでは、1日にダウンロードする容量は真のワレザーならば100メガは落とさなければいけない、と「1日100メガ！」という標語を掲げていた。実質100メガはかなり不可能に近い数字だったが、インターネット回線は予想以上に高速化していき、ダウンロードも1日1ギガは当たり前の時代になってしまった。



ニュース / ネットワーク

ビー・ビー・テクノロジー、めたりっく通信のDSLサービスを“Yahoo! BB”に統合

2002年7月1日

ビー・ビー・テクノロジー(株)は1日、東京めたりっく通信(株)、名古屋めたりっく通信(株)、大阪めたりっく通信(株)の3社が提供しているDSLサービスをADSL総合サービス“Yahoo! BB”に統合すると発表した。これにより、めたりっく通信グループ3社が提供している現行のサービスは、“Yahoo! BB めたりっくサービス”に名称を変更する。また、東京めたりっく通信の個人向けADSLサービス“Family”“Single”と、名古屋/大阪めたりっく通信のADSLサービス“Home”を“Yahoo! BB めたりっく 1.5M”に名称を統一し、1日から料金も月額2080円に値下げする。

今後、IP電話サービス“BBフォン”や“Yahoo! BBオプションサービス”も利用できるようにする。提供時期は改めて発表するとしている。また、8Mbpsの ADSL接続サービス“Yahoo! BB めたりっく 8M”、12Mbpsの“Yahoo! BB めたりっく 12M”についても順次提供する予定。料金はYahoo! BBの8M/12Mサービスに準ずる予定。

法人向けADSLサービス“G-One”“SOHO”と、SDSLサービス“Biz”“Expert”も“Yahoo! BB めたりっくサービス”として従来通り継続して提供するとしてい

●当時のニュース（ascii24より）

私の回想録 めたりっくとボク
毎週来ためたりっくの人



東京めたりっく通信は、非常に先進的なサービスを行っていた。しかし、トラブル続きで、使っているユーザーの評判はあまりよくなかったといえる。まず、毎日のようにモデムが止まる。止まるといっても、家に置いてある富士通製のソレではなくて、電話局に設置してあるほうの装置が止まったのだ。そりゃユーザー側じゃどうにもできない。仕方ナシにサポートへ文句の電話をかけると、深夜にもかかわらず数時間で対応しはしたが、はっきりいって、安定してインターネット通信なんてできなかった。

そんな状態が続いて、トラブルがあれば文句を言えばいいやと思ってはいたのだが、しばらくすると、電話窓口自体がなくなる。「メールで問い合わせろ」というのだ。ネットがないのにどうやってメール送るんだよ！　と激しくツッコミをいれたが、どうにかなるわけでもなく、実質回線が使えない日々が長く続く。

そろそろこりゃ解約かな、と思ったときに、メールが届いた。「8メガＡＤＳＬサービスのテストサービス」を行うというのだ！　私はさっそく参加したが、それはＹａｈｏｏ！ＢＢの稼動実験という人柱だったことを後で知ることになる。いや、切り替えは予定通り行われたのだが、高速回線に切り替わると、ＩＰが「Ｙａｈｏｏ！ＢＢ」となっている。おかしいなとは思ったんだよ。

でもさすがそこはめたりっく。やっぱりよく止まった。いくら高速回線でも、通信ができなくなる頻度が高すぎる。さらに、インターネットのみならず、電話すらもつながらなくなることがあった。テストサービスだけあって、こちらも文句は言えないし、何度も係員が家まで飛んできてトラブル対策に当たってはくれたが、たかがインターネット接続サービスに、なんで「電話通話すらできない」状態にならなきゃいけないのかよくわからなかった……。

最後のオチとしては、めたりっく解散、会員がそのままＹａｈｏｏ！ＢＢに引き継がれるも……初期ユーザーは移行期のドタバタで、Ｙａｈｏｏ！ＢＢの入会者がＹａｈｏｏ！ＩＤとの関連付けを行うと受けられる、さまざまなサービスを受けられなかったのだ。

Ｙａｈｏｏ！ＢＢをそろそろ解約しようかな……とは思うけれど、ＩＰ電話側の番号が変わるのもいやだし、Ｙａｈｏｏ！ＢＢの無線ＬＡＮパックで借りられる無線ＬＡＮカードって、スニフィングとかハッキングツールで利用できる唯一のカードなんだよね……。と、未だ私は解約できずにいる……。



●Yahoo! BB用
無線ＬＡＮカード

Napsterの終焉

——WinMXの時代へ

Napsterの時代は意外にもサクッと終わってしまう。理由は簡単で、Napsterは中央サーバーにてファイル名の保持や検索をおこなっていたから。つまりファイルそのものこそ管理していないにせよ、名称などを管理していたからだ。

一時はフィルタリングをかけて「違法なファイルを取り扱わないようにします」と宣言したりしていたが、ちょっと名前を変えてしまえば済むことだし、そもそも合法的なネットワークにはなり得ないという理由で、2000年4月、バンドの「メタリカ」が、Napster社と、Napsterが利用可能になっていた（禁止措置を行っていなかった）大学3つを提訴する。Napster社はともかく大学のほうは関係ないとも思うが、結果として2001年2月、サービスは停止されてしまう。

Napsterは、あまり使いやすいソフトではなかった。だから、例えばMP3以外を共有できる互換ソフトや、複数のサーバーに接続できるソフトなど、互換クライアントと呼ばれるものが多数出回っていたので、Napsterの停止はユーザー的には困らなかった。

しかも当時、Napsterサーバーは不安定な状態となっており、実質「MusiCity」という互換サーバーの方がユーザー数は多かった。また、クライアントも、MP3以外も検索、共有が可能な互換ソフトを利用するケースがほとんどだった。

特に日本では、Napsterクライアントには「日本語が使えない」という致命的欠陥があったことも手伝って、すでに閉鎖の時期にはNapsterは使われていなかった。こうしてNapsterによるWarez交換はひっそりと幕を閉じた。

ではNapsterの次は何か。当時、独自のP2Pサーバーも搭載し、OpenNap情報の収集も不要だった「WinMX」がトップシェアを取り、実質NapsterはWinMXへバージョンアップされたかのように、ユーザーはスムーズに移行していったのである。

Napsterは、違法なネットワークと訴えられてもタダでは転ばず、今度は「定額で音楽とり放題」というサービスをはじめようと動き出す。新サービスは2003年10月に、海外でサービス開始、日本でもドコモの出資などで2006年10月にサービスを開始する。1000円前後で音楽が取り放題というのは非常に魅力的だが、日本の曲はほとんどないというオチがあった。

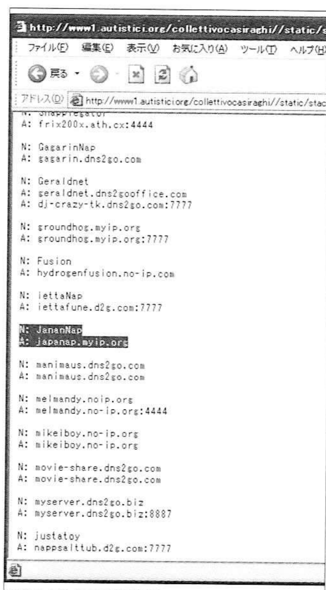
私の回想録 日本初のOpenNapサーバーをはじめてみたよ



Napsterのサーバーは「Opennap」として公開されていたため、自由に立ち上げが可能。Opennapの立ち上げ告知用には「Napigator」というサイトがあり、そこにソフトや情報が集められていた。Napigatorにアクセスさえすれば、誰でもNapster互換ネットワークを利用することができたのだ。そこで、私も専用回線でネットワークに接続できる環境があったため、Napster互換のOpenNapサーバーを立ててみることにした。その名は「Japanap」。

ただし当時のOpenNapは、Linuxでしか動かない上に、ソースをMAKE、コンパイルしなければならず、さらにカスタマイズを加えなければ使えるものではなかった。まだ海外でもOpennapを立ち上げている人は少なく、そこそこ有名なサーバーになった記憶がある。

日本人歓迎のサーバーだったが、制約をまったくいれず自由をモットーに運営していたゆえに、日本人からは「気質が合わん」と敬遠され、集まったのは「アニメ大好き」な外人ばかり。メールもたまに来るけど「おーよ。お前すげーな。Napsterの互換サーバー立ち上げたんだって？　オレもいっちょはじめよーと思ってるんだけどさ、ここがわかんないから教えてよ！」という、妙にアクティブな教えて君からばかりだった。結果、回線を増速する際にJapanapは閉鎖した……。



●WinMXの子鯖情報

WinMXの使い方
——ファイル交換の仕組み

WinMXは、ファイル交換用ソフトとしては非常によくできていた。ユーザーはネットワークに接続すると、自らファイルを公開することになる。公開されたファイルは「検索」機能によって、自由に接続したユーザー同士が探すことが可能で、ダウンロードをしようとすると、ファイル所有者に「リクエスト」が行われる。リクエストされたユーザーは、アップロード上限数以下なら自動的にダウンロード開始、上限数を超えていたら、ビジーとなって、回線が空くまでキューを入れて並ぶことになる。

また、検索結果のファイルや、そのダウンロードしようとしたファイルには、ユーザー名が必ず併記されており、右クリックによって、そのユーザーのリストが参照できるようになっていた。そのお陰で、趣味の近い人間のリストを見て、自分の知らないファイルを見つけることができる。

さらにメッセージの送信が可能で、コミュニケーションができる。ついでにチャット機能もついていて趣味別の部屋を作ることが可能。同じ趣味の人が部屋に集まって、会話することもできた。チャットでは、大概が会話をせずに同じ趣味の人同士、ユーザーリストから各ユーザーのファイルを見て、もくもくと交換をしていることが多かったようだが、それはそれで「新しいファイルの発見」が楽しかった。

ハードについてのエトセトラ

ポート開放伝説　～UPnPで革命が起きる～

WinMXを利用するには、外部からの接続を許可しなければいけなかったため「ポート開放」という作業が必要だ。

しかしこのポート開放、利用しているサービスのモデムメーカーや、さらにその先につなげているルーターのメーカーによって方法が異なる。また、方法とひとくちに言っても、ポート開放を指し示す用語すら「DMZ」やら「バーチャルホスト」やら「ポートフォワード」なんてばらばらな言葉のため、初心者でなくても翻弄された。

ルーターは、せめて外部からのコントロールくらいは統一させようとする動きが出てきて「UPnP」という規格が制定される。2005年9月にUPnPCJというソフトが登場するとポート開放は飛躍的に簡単となるが、それまでは、自分で探すか「ポート開放」「自分のルータのメーカー名」で検索し設定をして、さらに「ポート確認」ページで開放できているか調べなければいけなかった。

ただ、どうしてもポートが解法できないケースもあった。オチとしては「ネットワークがそもそもプライベートIPなプロバイダ」だったり「ファイヤーウォールが入ってる」んだったりするのだが、意外にベテランでも、見落としがちだったり……。で、仕方なくUPnPで開けようとすると、UPnP自体がセキュリティの関係で停止する設定になっているというトドメ付き。特にVista登場以降は、OSでセキュリティの強化がされすぎていて、ポート開放が難しくなっている。

●ルーター設定画面

仮想CDソフトの登場

——CD革命Virtualと携速

1997年7月、「CD革命Virtual」が発売された。CD革命は、仮想的にCD−ROMドライバを作り、イメージファイルをあたかも実際のCDのように見せかけて動かす「仮想CD」ソフトだ。主にノートパソコンなどで、CD−ROMを入れないと動かないソフトを利用するためや、また当時CD−ROMは4倍速など非常に低速だったため、ハードディスクに移して高速動作させるため開発されたのだが、知っている人以外には、何に使うのかさっぱりなソフトだった。しかし、発売元のアーク情報システムは、店頭でコンパニオンを使って宣伝するなど、パソコンソフトでは珍しいプロモーション展開を行い、仮想CDソフトという市場を作り上げる。

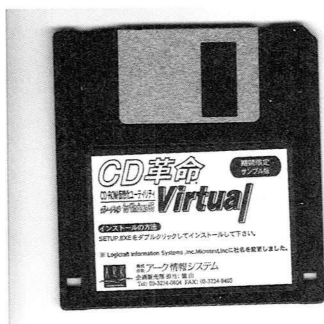
　で、CD革命Virtualは着々とシェアを広げていくが、ハードディスクの容量が増えてくると、用途が少し変わってくる。2000年ごろになると、ハードディスクの容量は20ギガで2万円前後となり、容量の余裕が出てきたことから、CDイメージそのものの交換が始まるのだ。

　今までCDの中身を配布するときは、CDの中に入ったファイルをコピー、圧縮するのが一般的だった。しかし、本ソフト登場直後から「CDイメージ」によって本物と同じフォーマットデータでW

ａｒｅｚは配布されることが多くなる。ＣＤ革命Ｖｉｒｔｕａｌは、ワレザーの必須アイテムとなった。

１９９７年１２月「携速９５」という対抗ソフトが発売されるが、こちらは何故かインストールにフロッピーが必要という、プロテクトもどきのおかげで利用者はあまり増えなかった。

ＣＤ革命Ｖｉｒｔｕａｌそのものは、コピーが容易だったので、Ｗａｒｅｚとして簡単にダウンロードできてしまった。ゆえに利用者が増え、同ソフトのＣＤイメージフォーマット「ＦＣＤ」は、フォーマットのひとつとして確立してゆき、名前の通りＷａｒｅｚ世界の「革命」を起こすが、「携速ＣＤ」はコピーできないので、イメージを作っても誰も利用できず、利用者は減る一方だった。



●CD革命Virtual

ＣＤプロテクトはじまる
――ＣｌｏｎｅＣＤとＤａｅｍｏｎＴｏｏｌｓ

ＣＤは、それまでファイルをコピーするだけで動くものだった。たまに音楽トラックがついていて、音楽トラックがないと動かないソフトもあったが、基本的にはファイルをコピーするだけでよかった。しかし、ＣＤ―Ｒが安価になってくると、ソフトをコピーする機会も増えていく。初期の有名ライティングソフト、例えば「Ｂ'ｓＲｅｃｏｒｄｅｒ」などでも当然ＣＤをファイル単位でなくトラック単位で複製する機能はついていたが、コピープロテクトに対する対策はほとんどされていなかった。

そこに登場するのがＳａｆｅＤｉｓｃというプロテクトだ。ＳａｆｅＤｉｓｃは、ＣＤの一部にエラーが出るようにＣＤをスタンプ、既存のＣＤ―Ｒには複製できないプロテクトで、前述のような「おまけコピー機能」程度では複製をできなくする、というものだった。

しかし、同時期にコピー専門の「ＣｌｏｎｅＣＤ」が発売されると、話が変わる。対応ドライブを選ぶが、大抵のプロテクトは「何も設定を行わずとも」コピーできてしまうのだ。

ＣｌｏｎｅＣＤはその画期的なコピー性能と、シンプルな操作によって、別にプロテクトのかかったＣＤをコピーするわけでなくても人気ソフトに成り上がった。ちょうどＰＳやＳＳのコピーソフト

花盛りな時期と重なることから、ＣＤコピーの需要は爆発。利用者も着々と増加してゆく。日本語版が発売される２００１年3月には、ライティングソフトのトップシェアを取っていた。

●Clone CD

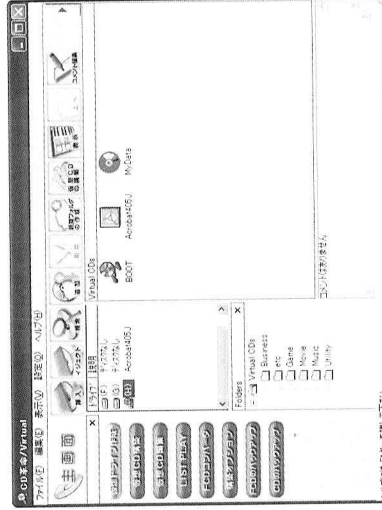
また、同時期、海外ではＤａｅｍｏｎＴｏｏｌｓというソフトが登場する。日本では仮想イメージソフトとしてはＣＤ革命Ｖｉｒｔｕａｌがまだシェアを握っていたが、ＣｌｏｎｅＣＤの登場とともに、ＣＤに書き戻せるＣｌｏｎｅＣＤのイメージファイル「ＣＣＤ」での配布が増えてくる。となると、ＣＣＤをそのまま仮想ＣＤとしてマウントできるソフトが熱望されていた。

「ＤａｅｍｏｎＴｏｏｌｓ」は、ソフトによって専用フォーマットだった市販ソフトの仮想ＣＤソフトと違い、ライティングソフトなどのＣＤイメージに複数対応。当然ＣｌｏｎｅＣＤのイメージにも対応していて汎用性が高いことや「ＳａｆｅＤｉｓｃ」「Ｓｅｃｕｒｏｍ」などのプロテクトがかかったソフトも動作できることから、当時ダウンロードアクセスが殺到し、よくサーバーが接続できなくなっていた。

なお「ＤａｅｍｏｎＴｏｏｌｓ」は２００５年１２月にバージョンアップした際、Ａｄｗａｒｅ「ＡＤＷ＿ＷＨＥＮＵＳＲＣＨ・Ｃ」を組み込むような仕様になったため、窓の杜などでは危険性をかんがみ掲載を終了。敬遠するユーザーが増え、ＤａｅｍｏｎＴｏｏｌｓに代わるソフトとして「ＶｉｒｔｕａｌＣｌｏｎｅＣＤ」や「Ａｌｃｈｏｌ５２％」「ＦａｎｔｏｍＤＶＤ」などが無料で登場するが、使い勝手の良さゆえに、ＤａｅｍｏｎＴｏｏｌｓのシェアは揺るぐことはないようだ。

２００７年時点。ＤａｅｍｏｎＴｏｏｌｓはプロテクト再現機能がついているといっても、多種多様なプロテクトに精力的に対応しているわけではない。そこに目をつけた日本のＣＤ革命Ｖｉｒｔｕａｌは「Ｓｔａｒｆｏｒｃｅ」や「Ａｌｐｈａ―ＲＯＭ」といった最新のプロテクトにも対応することで、アドバンテージを得て、ＤａｅｍｏｎＴｏｏｌｓのシェアを崩しにかかっているようだ。





●CD革命Virtual

◆コピーちょっといい話

CloneCDのエピソード

日本代理店はCloneCDに貢献したのか？

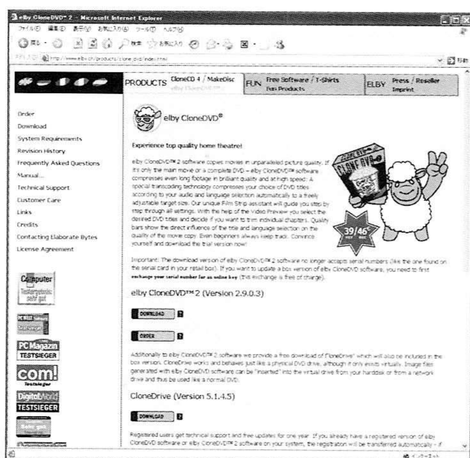
CloneCD3の日本版は、熱望はされていたものの、海外販売価格のおおよそ倍である6800円。どうしても日本法人で買うのがイヤで、海外のE-byから直接クレジットカードでレジストする人も多かった。

しかし、ソフトが動かない。問い合わせると「日本人は日本法人から買え」という。「もう金払ったんだからどうにかしろ」というと「シリアルが発行されているならば動くはずだ」と押し問答。何度も問い合わせた結果「ごめんごめんソフトにバグがあった。最新版をリリースしたから使ってくれ」という回答を得る。後に調べると、日本人利用者は日本で登録したシリアルしか動かないことになっていたが、日本代理店が入り込む前に買ったユーザーまで使えなくなっていた、ということらしい。

なんだよ、そんなならわざわざ日本語なんかで売らなくてもいいじゃねえか！　と思ったものだが、あとあと話を聞いてみると、日本法人はかなりCloneCDの発展に寄与したという話だった。

まず、日本法人の担当者は、コピーできない、動かないソフトの

情報をネットで調査。ソフトが出ると、海外法人に、そのソフトを購入し送る。ＣｌｏｎｅＣＤの開発スタッフは、そのコピーできないソフトに対応するようプログラムを変更しバージョンアップ。そして公開、というプロセスをえんえん繰り返していた。だからこそ、毎週のようにバージョンアップして、あらゆるソフトに対応できたのだという。でも、噂によると……動かないソフトは個別でパラメータを持って、プログラムにパッチを当ててたとか当ててなかったとか……。



●CloneCD販売元メーカー、Elby
http://www.elby.ch/

日本人のケチさ炸裂・ＷｉｎＭＸ

——ＩＭ交換蟲篭行

ＷｉｎＭＸのよくなかったことは、ファイルの所有者が明確にわかり、メッセージによってコミュニケーションができたことだ。まず、アップロード中のファイルを見ることができた。さらに、そのダウンロードしようとしているユーザーを見ることができた。おかげで同志を認識する方法として、ファイルの共有リストに「##目印」という風に同じ名前のファイルを共有することで「自分の趣味」を示すことが横行、逆に同じファイルを持っていないと交換すらさせない。開放的なはずのネットワークが、閉鎖的になっていく。

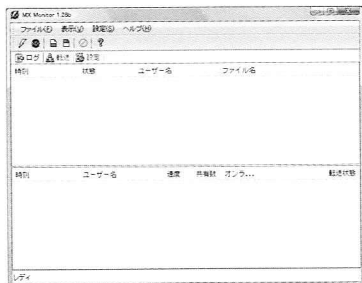
当時はプロバイダが、回線に対してなんの規制もしておらず、いくらアップロードしようが空いているものを利用するだけで、ファイルを落とさせる側に何のマイナスもなかったはずなのに、日本人はファイルをダウンロードさせようとはしなかった。「ダウンロードは交換のみ」というケチさぶりを発揮したのだ。

さらに勝手にソフトにパッチを当て、アップロードを自動的に行わないよう改竄。落とさせる人もメッセージを送り「交換」してくれと頼まないと、ダウンロードをさせない。当然交換に相応するものがなければ、以後メッセージを受け付けないように「無視」設定される。さらに落としたら「お礼を言え」。

ついでに交換が開始されても「自分のほうが早く終わったからあんたもここまで」とファイル途中で切断したり「速度が出ないから俺からはファイルあげない」と、交換と言っておきながら持ち逃げする輩が多かった。回線が空いてるんだから落とさせたっていいじゃねえか！

しまいには「他人に落とさせているような人と交換すると自分のファイルがレアでなくなるから交換しない」とかのたまいだす。「お前が作ったファイルじゃねーだろ！」と言いたい。非常に腹立たしい時代だった。

でも、ファイルはほしいので、「おねがいしますぅぅ☆ミ」とかいいながら、相手のご機嫌をとってよくファイルを交換したりしなかったり。



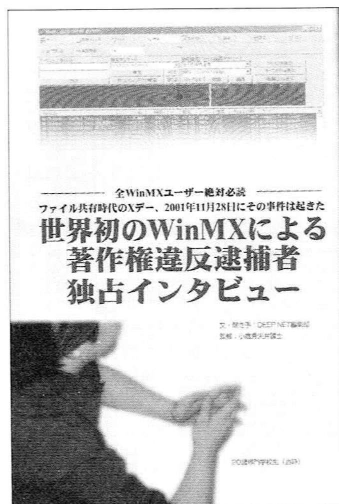
●WinMXの動作を監視＆自動化するツール
MX monitor

日本の小鯖

——日本でも逮捕者が出て、もうだめぽ

以前も、ＡＣＣＳ（社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会）などではＷｉｎＭＸのメッセージ送信機能を使うなどして「警告」を行っていたが、ユーザーは大して危機感を覚えていなかった。しかしついに２００１年１１月。ＷｉｎＭＸでビジネスソフトを共有していた疑いで逮捕者がでる。

逮捕後、実は数百人にものぼる逮捕候補者のリストを作っており、その中でも特に常時接続を行っていて悪質なユーザーを逮捕したと発表。ＷｉｎＭＸ利用者は自分も逮捕されるかもしれない、と震え上がったらしい。


全WinMXユーザー絶対必読
ファイル共有時代のXデー、2001年11月28日にその事件は起きた
世界初のWinMXによる
著作権違反逮捕者
独占インタビュー

●WinMXの逮捕者は雑誌のインタビューに応じ、著作物共有の犯罪性を訴えた

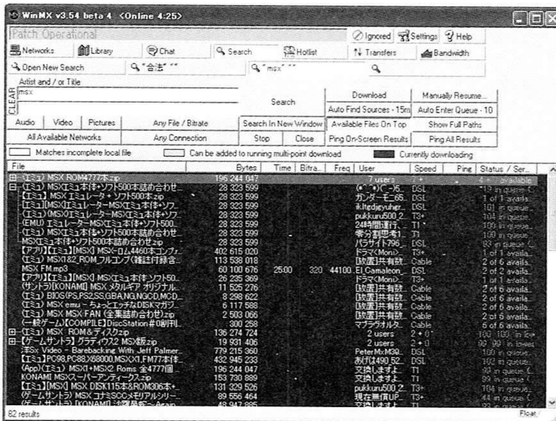
ちなみにこの時、２ｃｈのダウンロード板で、逮捕の瞬間を語る書き込みで「もうだめぽ」と書かれたことから「もうだめぽ」という言葉が大流行したといわれている。

そこで登場したのが「小鯖」だ。小鯖は「ＳｌａｖａＮａｐ」や「なぷぅ～」といった、詳細設定が可能なＯｐｅｎｎａｐ互換サーバーの登場によって、この頃は誰でもＯｐｅｎｎａｐサーバーを立ち上げられるようになっていたため生まれた。

小鯖の文化は非常に閉鎖的で、まず最初は、接続すら許されない。知り合いからの紹介などで、サーバーへの接続を許されるのを待つしかないのだ。他のＯｐｅｎｎａｐサーバーで交換をし、メッセージを送りあった人から紹介してもらう。当然この時点で紹介されるってことは、いいファイルを大量にもっている人、ということになる。

しかし、接続を許されたとしても、ファイルを検索するだけで会員権を剥奪されるようなサーバーもあった。まず、誰かにファイルを落としてもらわなきゃいけないというのだ。そのためには「チャット」でさらし者となり「私のファイルをどうぞ持っていってください」とお願いしなければならない。さらに、共有するファイルはサイズや容量の下限制限が厳しく決められ、それに反したデータを共有する人間はアカウントを削除。古参ユーザを神とあがめ拝み倒してやっと「交換」が許されるという無茶っぷりで、よっぽどマゾ気質な人でないと耐えられるものではなかった。

比較的オープン気味な小鯖は、２ｃｈの「ダウンロード板」にて公開されていて「ＯＮＴ２ｃｈ」など、有名な初心者向けサーバーもあったが、ほとんどのユーザーは地下にもぐるし、前述のような無茶なしきたりがまかり通っていたので、一般の人は徐々に敬遠していった。



●WinMX

２ｃｈダウンロード板の始まり

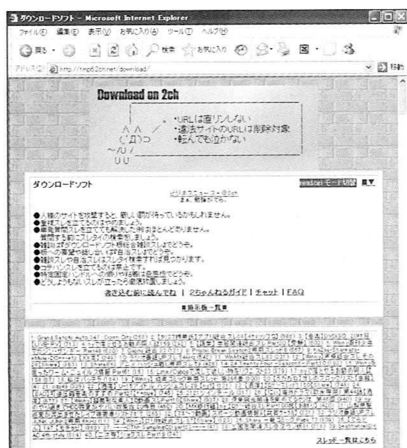
初心者にもやさしいアングラ掲示板

基本的に「初心者」は勉強してこい。というのがＷａｒｅｚの掟だ。あまりにもパソコンを知らない人間が手を出すので、あとあとウイルスにひっかかって逆切れしたり大騒ぎされて新聞記事になったりするのを避けるため、またパソコンの操作説明板じゃないんだから、わからないから教えてくれと調べもしないで聞くな、というのが理由だが、Ｗａｒｅｚの世界では先進的なソフトが次々に登場する。また「米塩」など、わけのわからない隠語の登場、さらに先進的なＷｅｂサービス、あらゆるダウンロードに対する制限など、新しい「掟」が日進月歩で生まれており、パソコン暦の長い人間でも操作に戸惑うことが多く、問題の解決方法を調べるのは非常に苦労した。

特にエミュレータが花盛りになる時期では、俗に言う「教えて君」が雨後の竹の子のように現れる。初心者救済、などといいながら自分の技術を自慢する目的か、はたまた本当にいい人なのか、サイトによってまちまちだが、操作を説明するホームページなども同時期たくさんできてきた。

しかし、ネットにある情報は不確かなのに加えて画像などを交えて解説をしてくれるわけではないので、非常にわかりにくい。どうしても新しい情報をつかむためには海外の掲示板などを覗かなくてはならず、ソフトの使い方などの情報を手に入れるには、英語を読むのが当たり前だったのだ。

そんな流れの中、２０００年１２月、２ｃｈに質問掲示板の意味合いが濃い「ダウンロードソフト」板が生まれる。もともとはソフト作者のためにサーバーを無料で提供したり、シェアウェア作者のためにクレジットカード決済をやれるベクターのようなサイトを目指していたらしいが、結果はＷｉｎＭＸの小鯖情報や、流通しているファイルの情報交換、またＷｉｎｎｙの登場など、アングラサイトの最先端を行く掲示板の頂点に君臨することになった。



●2chダウンロード板

◆コピーちょっといい話

円盤からの脱却

ハードディスクでネオ交換会

時は2000年夏。20ギガのハードディスクが1万円前後の頃。CD－Rはバックアップメディアとしてあまりにも小さい、と判断したコピーユーザーは、新たなるバックアップメディアを模索していた。時を同じくして、IEEE1394が普及。IEEE1394を使って外付けハードディスクを付ければ、非常に安くすむのではないか、と考えた。20ギガといえば、CD－Rで40枚分。DVD－Rもまだ高値で、CD－Rが1枚80円した時代に、HDDならば同容量でおおよそ200円。確かに倍以上はするが、コピーの時間などを考えれば大変安い。

仲間内で製品を制定。プラネックス製のRX－35F（2000年4月発売）に決めた。同じ型のハードディスクを全員で買っていろいろなものをコピーして、ハードディスクごと交換すれば、交換会ではパソコンすらいらない。コピーを実際その場で行うにしても、コピー速度が大幅に向上するから効率がよくなる。というのが話し合いの結果だった。交換会の舞台が自宅からなぜかメイド喫茶やメイド居酒屋といった「メイド飲食店」にシフトした時代の話。でも今考えると、メイド屋でパソコンを立ち上げてゴリゴリコピーするのはスタイリッシュじゃなかったような気がする。

IEEE1394のハードディスクはUSB1・0の速度は20倍。USB2・0と比べると、理論値は均衡していたが、実測で5倍は差が出るインターフェース。正直後に主流となるUSB2・0の外付けハードディスクより間違いなく速い。ハードディスクを交換日記のようにやりとりしまくってる間に、いつしかハードディスクはどこかに消えて手元からはなくなってしまったが、のちにIEEE1394はほとんどのパソコンにインターフェースが搭載されることとなる。なのにどうして遅いUSBで接続するハードディスクが主流になったのか、わからない。



●RX-35F

夢のファイル交換ネットワーク
――FTPとOpennapの華麗なるコラボ

Opennap「Japanap」を閉鎖させた後、私は身内を集めて、今度は非公開鯖を作って遊んでいた。当時、自分でファイルを配布するために、FTPを立ち上げているユーザーが非常に多かった。彼らはそれぞれインターネットに24時間接続されているFTPサーバーを所有している。FTPを立ち上げておくと、自分が人に渡したいファイルを勝手に取りに来てくれるだけではなく、勝手にファイルを増やしていってくれるのが非常に便利だったからだ。

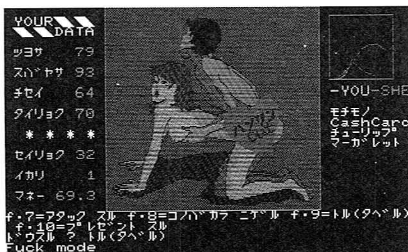
しかし、FTPにつなげておくのは専用マシンでないとならない。それだけのためにパソコンを起動しておくのはもったいなかった。そこで。そのサーバーマシンで「WinMX」を起動。身内で立ち上げた「Opennap」サーバーに接続する。

そして、各々FTPサーバーを持った人は、FTPでなく、そのOpennapサーバーにWinMXから接続するのだ。すると、複数のFTPの中身が、一括して検索できる。さらに、ダウンロードも自由自在。今誰が落としているかも一目瞭然でわかる。ついでにチャットもついていて、まさに夢のネットワークだった。このネットワーク構築後、次第にオフラインによる交換は減少してゆく。なぜなら、コピーファイルを持ち運ぶ必要なんてまったくないからだ。ネットで転送すればいい。

エロゲー天国
――桃色パーティションの開花

MSXの8ビット時代、下手すればカセットテープの時代から、パソコンには18禁のタイトルがたくさん存在した。ファミコンのゴルゴ13のように別の意味で過激で18禁なのではなく、当然えろえろなゲームだから18禁なのだ。18禁ゲーム、俗に言うエロゲーは、X68時代も「波動ファイル」とか呼ばれ、なんの波動だよとつっこみながら確かに熱い1ジャンルとなっていたし、Windows時代になると、エロゲー脳の恐怖はますます増加、むしろパソコンでゲームといえば、ネットゲーもまだ出ていない頃だから「エロゲーで決まりだね♪」という調子だった。

冒頭の章で書いたとおり、そもそもパソコンは、ゲーム大好きな少年



●初期エロゲー「オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか」

の憧れで宝物だった。昔はゲーム機より優れていたパソコンだが、ゲーム機の性能が3Dに特化してきたあたりから、その雲行きは大分怪しくなってくる。そもそもPSあたりから、ハードの性能的にパソコンでないとゲームが実現できないなんていうことはなくて、画面表現も3D文化に乗り遅れたパソコンは、完全に乗り遅れていた。

2000年前後といえば、PS全盛で「ゲームバブル」なんて呼ばれていて、出せば売れるような時代ではあったし、パソコンでは、もうゲームする必要がない。だから出しても売れない。と、ほとんどのゲームメーカーはPSでゲームを出すようになった。

それでも敢えてパソコンでゲームを出し続ける必要のあったジャンル、それが18禁ゲーム、つまるところ「エロゲー」である。

このころパソコンではエロゲーがCD—ROMで販売されていた。CD—ROMとはいえ圧縮すると200メガ前後、ネットで配布するにはお手軽なサイズである。容量が小さいわりにAVを落とすよりよっぽどえろえろ気分を楽しめることから、エロゲーを収集する人が増加。ファイル共有は、エロゲー収集が中心となる。

そういえばこの頃から、エロゲーは「絵がかわいいからやる」なんてのたまう、種なし男が出てくる。エロシーンがあること自体が苦痛とかいう去勢された男は、なんのためにエロゲーをプレイする本当にわけがわからん……。


●コピーマニアのエロゲーコレクション

さて、エロゲーの主力的メディアであるCDには、実質的にプロテクトをかけることが困難。もしかけるにしても、プロテクトをかけるのにお金がかかる上、いずれコピーされてしまうことから、当時はプロテクトなんてナンセンス、と、ほとんどのゲームがノープロテクトだった。

その代わり、メーカーは、販売店にテレホンカードや抱き枕カバーなど、パッケージに特典の商品を大量につけて販売することで「ゲーム以外もセットで売る」というマニュアルプロテクトに近い、コピーの対処策を打ち出す。

中には1本のゲームに「12種類のテレカのうち1枚が付きます」なんて商品もあって、テレカの欲しい人は12本の購入を強いられる。また、店ごとに特典が違うと特典目当てでゲームを購入し、同

じゲームが大量に集まってしまう。こうなってくるとゲームに興味はないし、同じものが何本あっても仕方ない。ということで、中古ゲーム屋にユーザーはゲームを売りに行くこととなる。こうして中古ショップへの買取依頼が急増した。

　買取時のCDチェックのためといいながら、客のいるその場でCD—Rにゲームを複製し、エラーが出なければ盤面が健全ということで買取していた、趣味と実益を兼ねている秋葉原のショップや、マニュアルやプラスティックケースを指で触っただけで買取500円減、という未開封が当たり前と勘違いしたショップなど、イタいお店もたくさん登場するが、特典商売のおかげで中古市場が急速に成長。大量に持ち込まれたせいで、発売日にもかかわらずゲームの価格は下落し、中古は新品より約1000円安いのが相場だった。



●豪華なショップ特典

　新品価格と買い取り価格の差は2000円程度。価格差2000円、ということは、特典に興味がなければレンタル感覚でゲームを買い、即コピーして売ればいい。中古屋では飛ぶようにソフトが売れ、また同じタイトルがすぐ入荷する。もうレンタル屋は必要ない。擬似レンタルなんてしなくても、中古屋でいい……そういう時代だった。

　レンタルが撲滅すると、今度は中古ソフトの販売にまで規制しようとするゲーム業界。しかし、2002年4月、ゲームソフトの頒布権をめぐって大手ゲーム会社6社と中古販売業2社が争った結果「中古ゲームソフトウェアを消費者に販売する行為は、著作権の侵害にあたらない」として、中古販売は合法という判断になる。

あゆ板の登場
——ADSL時代のWebWarez

WinMX時代となっても、WebWarezは健在だった。当時「鳥」と呼ばれた無料ホームページ「tripod」を中心に、無料ホームページサービスは容量を増やし続け、ちょっとした容量なら取り締まりもされない時代となっていた。WebWarezでは、主に「エミュROM」や「オリコン順にならべたMP3サイト」など、ただファイルをひとつひとつ共有するだけではなく、Webサイトならではの意味を持たせたコンテンツが充実していた。

そんな2000年6月、あゆ板が登場。お礼を強要するのがWebWarezの常識だが、あゆ板は、アップロードしたファイルに対し、掲示板のような形で羅列するシステム。「お礼」を書かないと、ダウンロードするURLが表示されない。それも、中には「5行以上」などと制限がある。ついでに「お礼を書かなければダウンロードできない」くせに、URLが表示されてもファイルが削除されていてダウンロードできない場合もあるので「落とせるかどうか」は「お礼を言った後」にしかわからないのだ。

同時期「うぷろだ」と呼ばれる、自由に画像をアップロードできる掲示板が登場する。同時期からマンガをスキャナで取り込んだものなどが多数出回り、新たなWarezアイテムの登場を予感させていた。



●あゆ板

OpenNapが廃れる
——ひとつの時代の終焉

2005年9月、アメリカでは判例によりユーザーによる不正ダウンロードの責任はP2P企業にあると定義されたため、サーバーをアメリカに置くWinMXの中央サーバーも閉鎖。WinMXのPeerネ

ットワークが閉鎖後も、Ｏｐｅｎｎａｐサーバーは利用できたが、すでに大手ＯｐｅｎＮａｐサーバーもなくなっていたし、小鯖は完全に地下に潜り、すでに配布停止した、ＷｉｎＭＸの互換クライアント「Ｎａｐｃｈａｎ」や「うたたね」を利用しなければ接続できないなど、初心者は参入することも困難な状況になっていた。

海外では「Ｋａｚａａ」がすでにシェアを取って、その時代も終わって「ｅＤｏｎｋｅｙ２０００」「ｅＭｕｌｅ」が主流となっていたし、日本では「Ｗｉｎｎｙ」が現れ、ＷｉｎＭＸはすでに忘れられていたのだ。

実は、ＷｉｎＭＸＧｒｏｕｐにより、サーバーは復旧、復活して実は２００７年現在も稼動中。サーチ結果がでるまでは数分と時間がかかるが、転送開始されると光回線の爆速が体感でき、非常に心地よいので、日本人も接続している人が結構いるらしい。でも、知っている人はかなり少ないし、歴史としてはＷｉｎＭＸはここで終わったことになっているので、次の時代の話をするとしよう。

●うたたね

第八章 カジュアルコピーの蔓延化

WinMXの地下化とWinnyの登場



コピーよもやま昔話

Ｗｉｎｎｙ、デビュー　２ｃｈから生まれたＰ２Ｐソフト

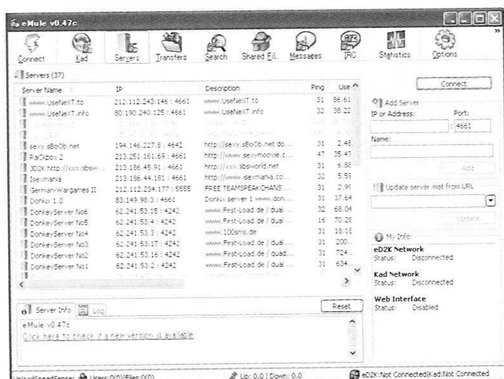
ＷｉｎＭＸが終わった後

——海外ではＫａｚａａがブレイク

ＯｐｅｎＮａｐサーバーとして再大手だった「ＭｕｓｉｃＣｉｔｙ」は「Ｍｏｒｐｈｅｕｓ」というファイル共有ソフトを独自開発、サービスを独自に開始し、後々標準となる「Ｋａｚａａ」と相互乗り入れすることでシェアを伸ばすが、２００２年３月、Ｇｎｕｔｅｌｌａベースに移行。Ｇｎｕｔｅｌｌａは、ファイルが最後までダウンロードできないというプログラム上の不備があるため、利用者は伸びず、本家「Ｋａｚａａ」の方にシェアが伸びていった。

Ｋａｚａａは、２０００年７月に登場した「ＦａｓｔＴｒａｃｋ」社の技術がベースとなるファイル共有システム。違法なコンテンツ交換だけでなく、独自のＰ２Ｐネットワークで合法コンテンツも落とせるというのが特徴だった。しかし日本語など多言語対応しないことなどから２００３年にピークに、利用者は減少。Ｋａｚａａを作り上げたメンバーはＰ２Ｐ技術を応用として「Ｓｋｙｐｅ」を作成する。

「Ｋａｚａａ」の後に「ｅＤｏｎｋｅｙ２０００」をベースとした「ｅＭｕｌｅ（２００２年５月発表）」が使われるようになるが、こちらはファイルこそ落ちてくるものの、検索に非常に時間がかかる、という特徴を持っていた。それゆえに海外では、徐々にファイル共有はなくなっていく。



●emule

Winnyの登場

——日本独自の共有時代

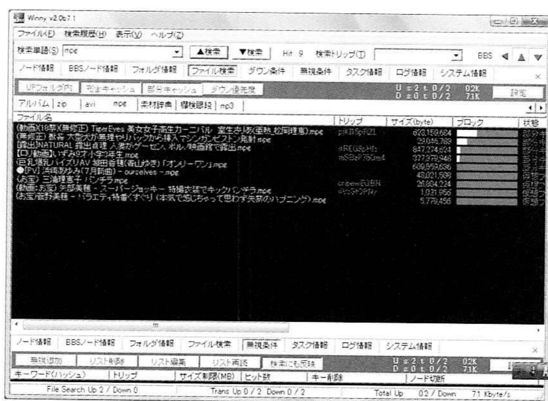
そんな海外のうつろ気な状況を横目に、日本では独自のファイル交換ソフトが作り上げられていく。ＷｉｎＭＸで逮捕者が出た２００２年４月に、２ｃｈの掲示板上で「ＷｉｎＭＸの次」として開発をスタートしたのが「Ｗｉｎｎｙ」だ。

Ｗｉｎｎｙは Ｐ２Ｐベースで開発され、通信データを暗号化している。何を送信しているのかわかりにくいところから犯罪が立証しにくいことと、ＷｉｎＭＸなどの「交換文化」をなくすのを主眼で開発されている。さらに、何かしらアップロードしないとダウンロード枠が２つまでと制限がかかることから、交換を強制したり出し惜しむ動きもなくなった。

交換が不要ということは、人の欲しがるネタでなくて、クズネタでもダウンロードしていく人が増えていくのは明確だ。おかげでＷｉｎｎｙは「新作ファイルが出てこない」「誰でも持っているファイルしかない」という問題を抱えることになる。

しかし、コミュニケーションのいらない単純な操作から、Ｗｉｎｎｙは爆発的に普及。ポートを開放しなくてもそこそこ利用できることから、関連書籍も多数発売され「コンテンツがただで手に入る」という夢のようなキーワードで、利用者を着々と増やしていった。

そんな初心者は「コンテンツに著作権がある」とか「違法行為である」なんてことには気づくわけもなく「タダで手に入る」ということだけに躍らされていく。日本中がモラルハザード状態になった。



●Winny

●Winny関連書籍、ムック

Ｗｉｎｎｙの仕組み？
——クラスタワードで仲間と繋がる

Ｗｉｎｎｙは、暗号化転送以外にも画期的な機能がいろいろついていた。まず匿名掲示板機能。書き込み者がデータを保持し続け、ファイル共有ネットワークを通じて書き込みが浸透するメーリングリストのようなやり方は、非常に画期的。またブラウザでも掲示板を見ることができ、２ｃｈの次になる匿名掲示板と言われていた。しかし、仕様的な問題で匿名性が２ｃｈよりも低いことが判明し、後に掲示板を手がかりに逮捕されることになったり、また書き込みの反映がものすごく遅くレスポンスが低いことから使われなくなる。

ファイル共有としては、趣味人同士が固まる「クラスタワード」という考えを持っていた。これは、Ｐ２Ｐで中央サーバーをもたない形式の場合、接続中のユーザ全員からファイルを検索するのは時間がかかるので「クラスタワード」や「検索している言葉」また、欲しいと思っているファイルをもっている人などに独自に優先順位付けがおこなわれ、優先順位の高い順番から接続されていく方式だ。

まあ簡単に言えば、自分が落としたい、捜している「ＸＸＸ」という言葉を３つ設定できる。その３つが一致した人同士が固まる、というわけだ。初心者に入られたくないのか、クラスタワードは

「【アプリ】みんなには内緒だよ【app】【H2OPARADOXCoBaLTOxYGeNZONEDELiRiUMTALiORadiumDONZArCTiC】【アプリ】Windows【ソフトウェア】」なんて、暗号文字列みたいなものが多かったが、検索をすれば、□でくくられたクラスタワードを3つともつなげたファイルが出現するので、別に暗号文字列のような「クラスタワード」を探す必要なんていうのはなかったらしい。

●特殊クラスタワードをまとめたサイト

クラスタワードは3つまで、という制限がWinnyにはあったが、さらにほしいファイルのジャンル名なども、クラスタワードの補助として4つ目以降に指定すればより効果的。参照量の多い、近いジャンルのファイルをダウンロードしておくと、そのファイルを欲しがる人がよってきて、よりダウンロード確率がアップするので、長く起動すれば、より欲しいファイルが見つかる、というシステムだった。

ファイルの転送こそ、回線速度の10%程度しか出ないけれど、放置すればするほど有利になるWinnyはケチな日本人にも受け入れられたのである。

●Winnyはクラスタワードによって誰に接続するか優先順位を決めていく

ハードについてのエトセトラ

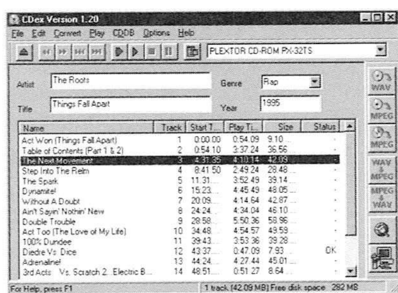
MP3最後の時代 CDDBとEACとCCCD

MP3には、アーティストや曲名などのデータを入れておくID3タグという部分がある。また、インターネットを通じてタイトル情報を取得、表示する「CDDB」というシステムがあった。CDからMP3を作成するツールはたくさんあったが、CDDBから情報を取得するツールは、タイトルが出るだけのソフトはあったが、MP3のソフトとは連動しておらず、手動で打ち込むしか方法がなかった。

だから、CDをMP3にするのは、結構手間のかかる作業とされていた。海外ソフトの「MusicMatchJukeBox」などを使うと、CDDBから曲情報を取得、勝手に名前をつけてくれたが、同ソフトは市販ソフト。買わなければいけない。ユーザー的には「無料で」どうにか音楽CDをMP3化、さらにID3タグをつけてくれるソフトを探していたのだ。

そこに登場したのが「CDex」だ。CDexはCDからのリッピング、MP3への変換に、さらにCDDBへ接続して、ID3タグをつけてくれる。本ソフトが1999年11月ごろに登場してから、MP3の作成環境は飛躍的に便利になった。だって、CDを入れるだけでID3タグつきのMP3データにしてくれるんだよ？

ただ、CDexは日本語CDDBにアクセスできないという問題があった。だから結局手で打ち直し。後に日本語の曲名データベースである「FreeDB日本語版」に接続する方法や、2000年4月に登場した「player」と連動させてID3タグを日本語化する方法もあったが、日本で流通するMP3のファイルはID3タグがローマ字のものも多かった。



●CDex

そのうち、音楽業界はMP3の普及が理由なのか、CDの売上げが低下していく。新たなアーティストも登場しにくくなり、市場にはコンピレーションアルバムがあふれるようになる。

MP3の登場は、確かに音楽業界を衰退させたと思う。しかし原因は複製されたからではなくて、大量の曲数を持ち運べるようになったんで、新しいCDがいらなくなったからではないか。好きなものなんて、そうそう変わるものじゃないし。

ニューアルバムが登場しないようになると、MP3データもどちらかというと下火。アルバムをまとめて、MP3・ZIPにしたものが少し出回るだけとなっていく。

音楽業界も、ただ手をこまねいているわけではなかった。コピー対策として、2002年3月にエイベックスがCCCDを採用。CCCDは、コピーができなくなる「コピーコントロールCD」の略。エラーセクタなどを挿入するため、確実に音が悪くなるほか、高級オーディオで再生すると機器を破損する恐れがある。安物のプレイヤーであれば問題はないが、同じ金額を出して音質の悪いものを買う、というところにアーティストからも、客からも非難は多かった。

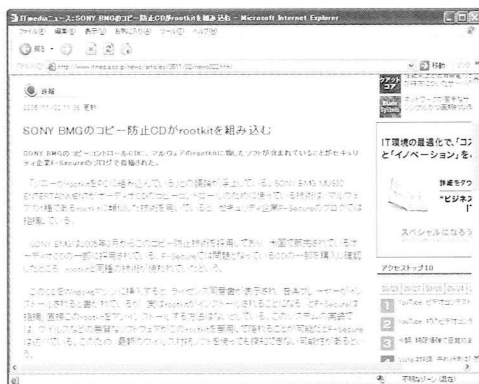
さらに2003年1月にはソニーがレーベルゲートCDをCCCDとして採用する。これはパソコンに挿入すると、スパイウェアを導入されるという凶悪な挙動のため、ユーザーはCDを買うことすら危険と判断しだした。さらにCCCDも1998年6月に登場した「EAC」というCDexとほぼ同等の機能を持ったソフトでMP3化が可能なことが判明。プロテクトは実質意味がなかった。

プロテクトも強くなり、CDがCDとして再生するのも難しくなってきた2003年10月、iTunesのWindows版が登場。完全に日本語のID3タグが自動的につけられるようになり、MP3は誰でも簡単に作成、保存ができるようになった。

しかし、CCCDはiTunesではパソコンに転送できない。音楽を聴くのはMDではなくiPodという時代になりつつあったため、2004年10月より大手レコード会社が、CD(モドキ。CCCDはCDフォーマットではないのでCDとはいわない)へのCCCDの採用を段階的に解除していく。

CCCDによって、CDは「買うと機械が壊れるかもしれず危険」というマイナスイメージが消費者に植え付けられ、さらに「iPodに転送できない音楽はいらない」という風潮で、売上げはさらに低下。いまさらCCCDを解除しても、音楽離れにはもう歯止めはかけられなかった。

CCCDがなくなっても、物理的にCDリリースが減ったことや、ユーザー自体が音楽への興味がなくなってきたことで、MP3データは目新しいものも少なくて、今さらCDを買うというのもありえない雰囲気になっていた。リリース数が減るのに比例して配るものも少なくなっていき、一時はメインストリームだったMP3は、多様化する共有ファイルの種類の一つまでになってしまった。

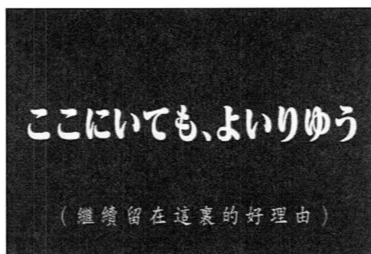


●レーベルゲートCDとスパイウェアのニュース（ITmediaより）

TVキャプチャ
——無限にソースの出てくるネタの宝庫

日本で海外の著作物が違法性を問われることが少ないのと同じように、海外では日本の著作物の違法性を問われることはあまりない。だから海外で日本のアニメなどは比較的おおらかに配布されている。日本の萌え声といわれる独特な文化を楽しむため、アニメの音声は日本のままで、英語字幕を入れて配布されることが多かった。もちろんその動画は堂々とホームページで公開。一部の日本人は、字幕があったところで別に困らないので、ダウンロードしてはアニメ収集に精をだしていた。アニメをコンプリートすることが重要で、動画の質うんぬんはどうでもよかったのだ。

ファイル共有初期、アニメは海外から流れてきた320×240で50メガ程度の動画が一般的だった。その外国フォーマットにならって、アニメは日本でも同じサイズでキャプチャされて流通していた。



●中国語字幕付きのアニメ

ネタとしての動画ファイルは、テレビを録画すればいくられも作れる。お宝CMなどはもちろんだが、アニメ、ドラマだってテレビ放映をビデオキャプチャすれば、新たなネタがすぐできることから、

交換ネタとして独自のネタを作る人が多数現れた。ＷｉｎＭＸにおいては、交換は容量単位で行われるので、ファイルサイズは大きいほうがいい。結果、動画は無意味に高解像度化がすすんでいった。

無意味とはいっても、まったく根拠がないわけではない。例えばアニメは２４フレーム、それに対してテレビやＣＭは３０フレーム。アニメ番組はＣＧ処理を行う３０フレーム部分と、作画パートである２４フレームが混在していることから、両方の倍数である１２０ｆｐｓとなった。また画像サイズもＤＶＤ準拠である７２０×４８０が一般的となる。

同時に、画質にこだわる「エンコ職人」が登場する。エンコ職人はフィルタを駆使して、とにかく画質にこだわったデータを作る人たちだ。彼らのやり方は本格的。まず、放送をリアルタイムにキャプチャカードで記録する。一度テープに落とすと画質が劣化するから、直接放送された映像をパソコンに取り込んでいたのだ。この時の圧縮方式はＤＶ形式かＭＪＰＥＧ。大容量のため、数十ギガのハードディスクが必要となる。さらに取り込んだデータを、色むらやウォーターマークなどを除去するため、高画質フィルタにかける。ついでにＣＭをカットし、色を調整して、ＤｉｖＸで圧縮するのだ。当時、ビデオキャプチャが大ブームで、高画質やマルチ音声のため「ＭＫＶ」や「ＯＧＭ」といったＡＶＩに代わるコンポーネントの登場や「ＸＶＤ」などの新しい映像圧縮も次々に登場。画質にこだわる人たちは、試行錯誤の日々だった。

職人の作った動画データは確かに綺麗だった。なので、大きな画像フォーマットが標準的になってしまう。しかし、容量が大きいからといって、画質がよいデータばかりではない。ハードディスクレコーダで低画質で取り込んだものを、わざわざ大きくしなおして配布する人もいて、そういうのはただの容量の「無駄」だ。個人的にはテレビ放送が基本的に３０ｆｐｓなんだからそれでいいじゃん、とか、テレビの解像度は３５２×２４０じゃん、と疑問は多い。

しかし、マニアは解像度の大きい、画質のよい動画を好む。結果、解像度の低い動画は淘汰され、アニメは1話５０メガの時代から２００メガの時代へ、いたずらに容量は増えていった。

ちなみにこの時代、一番綺麗にビデオキャプチャができたのは、カノープスのＡＤＶＣ—３００などをつかってビデオからＤＶへ変換をかけた後、ＩＥＥＥ１３９４を経由して、３０分およそ１２ギガという大容量でキャプチャしたものを、ＤｉｖＸ／ＭＰ３で圧縮をかける方式。ＩＥＥＥ１３９４は本体付属のものを利用できるが、コンバータは5万円ほどした。



●ADVC-300

同人誌スキャンの登場
――バナクリ系WebWarez

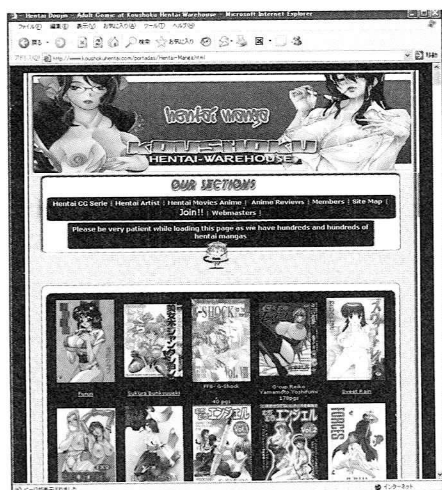
ＷｉｎｎｙやＷｉｎＭＸで交換・共有されるファイルが大容量化していく間、新たなムーブメントを起こした小容量ファイルのジャンルがあった。同人誌スキャンだ。同人誌は３２ページ程度のお手軽なページ数の冊子であるため、データは小さく１０メガ程度。大容量化の一途をたどるＷａｒｅｚの流れにあって、誰でもすぐにダウンロードできることから、広く支持された。

同人誌というのは、ほとんどはエロや金儲け、有名になりたいというような煩悩に塗れたマンガばかりであるが、オカズには最適。圧倒的に男性、それも多少飢え気味な共有ソフトユーザーにより大きく支持されることとなった。

最初、同人誌は海外の「ＨＥＮＴＡＩ」専門サイトからＷｅｂで拾い、圧縮したものがほとんどだったが、途中から「同人誌って本よりかさばらなくていーじゃん」と、日本人もせっかく買った同人誌を裁断し、スキャンするようになる。スキャンした同人誌は、Ｗｅｂに公開されて新たな形のＷａｒｅｚサイトとして広まった。

サイトにはファイル公開のリンクに見せかけて、アダルトサイトにありがちな大量の広告。間違えて踏んだらそれが管理者の利益となる。

さらに「次のページに行くには、広告をクリックしてｎ文字目の文字＋ｈｔｍｌを入力してください」なんて、バナクリなどを促し、また管理者にお金が入る。なんどか広告をクリックすることで、やっとファイルとご対面、ダウンロードできる。これが「バナクリ系ＷｅｂＷａｒｅｚ」だ。しかし、お金が動いていたからか、更新はかなり頻繁で、最大手の「マンスカ」では、蔵書が１０００冊を超えるような状況だった。



●海外のHENTAI専門サイト

私の回想録　同人誌ブーム定着する ファイルで満足するオタク



同人誌スキャンのブームはまだまだ続く。ピーク時の２００２年中期には、サイトに公開されるためのスキャンでなく、ファイル共有で公開するためだけにスキャンが行われるようになる。スキャンにＡＤＦ付き専用スキャナを使い、スキャンにも専用のフリーソフトが登場、またマンガミーヤが２００３年あたり（２００６年６月公開停止）に公開されると、マンガのスキャンは全盛期となった。



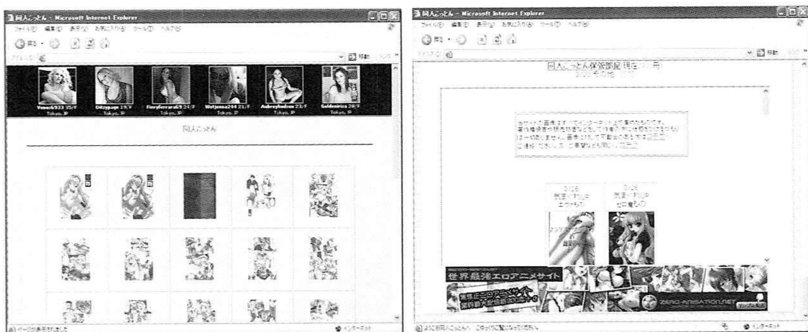
●ADF付きスキャナー　ScanSnap S510

同人イベントが開催されると、それから一ヶ月程度で数千もの同人誌・同人ソフトが共有ソフト上に放流された。すると、コレクター的収集欲が大爆発。実用性も兼ねて、ダウンロード希望者が押し寄せた。

買うより落とした方がイベントに行く手間いらずでいーじゃん。同人誌ってたしか「**趣味**」だよね。儲けなくてもいいんだから買わなくても「**い い よ ね**」、それよりアニパロってほら「**は ん ざ い だ し**」他人の土俵でお金を儲けてる人のことなんて「**か ん け い な い**」よ～。といったとか言わなかったとか。少なくとも、私の周りの「コミケでは１００万円は用意するね」と豪語していた人が、そう語りながら、Ｗｉ ｎＭＸの世界へ足をつっこんでいった。

こうやって同人誌を収集する人たちは、メッセンジャーやメールを使って「あれはもってる?　リスト交換しよう」と、共有ソフトを利用している同士でダブりチェック。交換を効率よく行っていき、出回ってるファイルを全部収集するのに尽力した。この時期、店卸の同人誌が、部数上昇の一途をたどっていたのに、頭打ちとなったのは誰もが知る事実である。

同人誌をスキャンする技術を「自炊」と呼ぶが、その手順を確立した自炊ユーザーは、あらたに「雑誌」や「市販コミック」をもファイル化してゆく。数十巻、下手をすれば百巻を超えるマンガも、次々にデータ化を終了させ、しまいには全４００巻以上の「手塚治虫大全集」まで、正規発売されたＤＶＤ版のＰＤＦとは別に、データ化してしまう。ピークは超えても、本のスキャンはジャンルとしてすっかり定着。２００７年現在も、同人誌公開サイトは現存しており、また単行本など、マンガのスキャンもほそぼそと公開されている。


●現在の同人誌アップロードサイト

スキャン全盛の果てに
──巨大スキャンサイト464．jp終了

本の立ち読みがネット上で。マンガ喫茶を運営する「464．jp」は、立ち読みの範疇として蔵書数万冊をスキャンし、ネットに公開していた。解像度こそ低かったものの、ほとんどのマンガがデジタル化されており、膨大なアーカイブとして資料的価値も高かった。オープン時から料金は無料。後に会費を取る準備をしていたが、結局お金を取ることもなく、やっていることは慈善事業に近かった。しかし著作権者から訴えられ、2006年2月、ついに逮捕されてしまう。

本当に合法と思っていたのか、確かに「マンガ喫茶と同様の環境をオンラインで提供した」に過ぎない本サイトは、もしかしたら争点もあったかもしれないけれど、「マンガ喫茶」の存在そのものが黒くなってしまう可能性も高く、あっさり敗訴してしまった。後に聞いたところによると、サーバー数十台にスキャナや裁断機などを完備しており、かなり大規模な設備投資をしていたという。

464．jpはその後6月、製作者に許諾をえてマンガを公開するようリニューアルして再始動した。

なお、請求された損害賠償は2000万円以上というが、訴えた

のは9人分のマンガだけ。ちょっと数字がデカすぎる。定価計算しても、部数にしたら5万冊以上。実際には刷ってないし本の定価は書店の利益も含んだ価格だから、訴えた出版社や製作者の被害ベースで言えば数十万冊分。そんなに損させてないとも思うのだが、いやはや著作権者はえげつない。





●464.jpのサイト
(右) 摘発前　(下) 摘発後

ファイル共有の代名詞、映画

――リッピングで動画ファイル化して共有

ファイル共有でもっとも花形といわれていたのが「映画」のファイルだ。2003年ごろ、DVDが爆発的に普及、ハリウッドプライスなど値段が低下したことや、DVDの暗号化プロテクト「CSS」が解除されたことによって、2000年10月、フリーソフトのDVDDecrypterが登場し、DVDの複製(リッピング)が可能になったことから、ファイル共有にも映画が大量に出回った。

ただし当時のDVDからのリッピング作業は、基本的にDVDへの複製が目的ではなく、映像をAVI化することにあった。まだ1枚200円程度したDVD―Rに映画1本を焼き込むのはもったいない。500メガ前後のCDで焼きこめるAVIにしたほうが、利便性が高かったのだ。

ということで、ファイル共有には映画が大量に出回った。最新映画が出回ると、その出演者つながりで過去の作品が気になる。そうすると今度はビデオをレンタル屋で借りてキャプチャ、AVI化した。まあもとの最新映画もDVDをレンタル屋で借りてリッピングされているわけで、いずれにせよ映画を収集するのが「とてつもなく」流行った。

有名タイトルなんていうのは、ある程度経てば枯渇する。有名でないタイトルは、相当ディープなマニアでもなければ知らないので人気もない。ここはやはり話題作を一番最初に共有したいところだ。それに、一番乗りなら面白い映画じゃなくても、共有ではそこそこ人気が取れる。

公開中の映画も共有
――小型ビデオカメラ撮影による映画の流出

ということで、映画マニアは「公開中の映画」を我先にと公開したのである。やりかたは簡単だ。小型ビデオカメラで撮影するのだ。

当時はハンディビデオカメラが普及し始めた頃。バッテリーの持ちがよく長時間撮影できる、Ｈｉ８カメラが多く出回っていた。映画館はコンサート会場じゃないので、荷物チェックも上映中の監視もないので、映画の撮影はひざにカメラを乗せるだけ。上に服でもかぶせれば、スクリーン側からこちらを覗かない限り、誰にも怪しまれない。

ひざの上なら三脚を立てずとも画面が安定するし、そもそもハンディビデオカメラには手ぶれ補正がついているので、十分に満足できる画質で撮れた。私もビデオカメラ撮影がはやった頃は、当時人気だった花の名前のついたアニメ映画などを撮影したものだった。そのアニメは権利関係が荒れたのか、ＤＶＤ化するまで1年以上かかり、その間は自分で撮影したビデオを見て楽しんでいた。

なお、２００７年現在、私的使用でも映画盗撮を認めないとの規定を設け、ビデオカメラ撮影は非合法になろうとしている。１０年以下の懲役、または１０００万円以下の罰金と罪もだいぶ重めだ。

公開前の映画が欲しい
――ファンサブの登場

しかし、公開前の映画となるとこの方法ではどうにもならない。まず洋画ならば、すでに公開されている国でビデオ撮影、もしくはＤＶＤの海外発売を待って、そこから動画ファイルを作成すればよかった。日本での公開はＤＶＤ発売の後だから問題ない。しかし全世界同時上映だとそうもいかない。どうするか。

まずひとつは試写会でのビデオカメラ撮影。日本の有名アニメなどはほとんどがその方法で出回っていたが、法改正の動きもあり、またビデオカメラ撮りによる流通を配給会社が警戒するような動きが出てきて、監視が厳しく難しくなった。

そしてもう一つは、翻訳会社に勤務している人がマスターテープからいただいてくるというルート。ありえないと思われるが、業界

には当然映画好きが多く勤めている。映画好きの人がファイル共有ソフトで映画を落としているというのは、容易に考えられること。ということで、翻訳会社には、実は映画の公開前から、ＤＶＤ化のため、映像ソースが回ってくる。その映像ソースをそのまま動画ファイル化、流していたのだ。

しかし、現地言語のままの映画は、よほど語学に堪能でないと楽しむのは難しい。そこで、翻訳字幕が必要となったが、映画の翻訳は厳しい文字数制限があり、素人はおいそれとできることではない。

しかしそこは好きこそ物の上手なれ。映画ファンの一部は、海外と「翻訳」について、例えば日本側からはアニメの特殊な言葉の意味を、海外からは英語の特殊な言葉の意味を情報交換して字幕を作成した。こういった手製の字幕付き動画のことを「ファンサブ」という。そして、実際に翻訳字幕として作品についているものよりも優れた名翻訳が数々登場した。

特に「ロードオブザリングシリーズ」のファンサブを担当した「アナル男爵」は、ファンサブ界のスターとして、未だ名前が語り継がれている。



●アナル男爵によるファンサブ

ファイルについてのエトセトラ

もうひとつの映像流出、白箱アニメ

映画ではないが、アニメは最初の3～4話なんていうのは、放映の半年前にはでき上がっていることもある。それくらい前から動いていないと、テレビ放送しながら週に1本アニメを作らなければいけなくなり、それこそ作画がヘビィで色パカを起こしたり、「ヤシガニ」や「キャベツ」など、さまざまな伝説を作らなければいけなくなってしまうからだ。

で、でき上がったアニメは、監督や演出などに「白箱」と呼ばれるビデオテープの状態で渡される。主題歌がなかったり、ＣＭ部分がブラックアウトになったりしてはいるが、アニメ本編は完成した状態だ。

そういう状態のアニメも、実はいくつか出回っていた。有名な所では、女の子が兵器な戦争もののアニメが、発表すらされる前から、1・2話がすでにファイル共有で出回っていた。これがテレビアニメになるのか！　とユーザーは期待したものである。

◆コピーちょっといい話

ソリバダ！
お隣韓国でのＷａｒｅｚ動画文化の台頭

実質、日本ではファイル共有ソフトが広く受け入れられたが、海外ではファイル交換はそんなに流行しているような時代じゃなかった。しかしお隣韓国は、ちょっと状況が違う。韓国では国策としてインターネットの普及を推し進めていたのだ。

結果、パソコンも爆発的に普及するが、パソコンゲームはコピーできるから売れず、確実にお金が回収できるオンラインゲームが中心になった。おかげで世界的にも「オンラインゲーム」先進国となったわけだが、コピーできるゲームは売れない、と言い切っちゃう国だから、韓国は基本的に著作権とか他人の利権に関しては非常に緩い。

韓国でアクセストップのページだって、日本のようにＹａｈｏｏ！ではなく、実質動画を落としまくれるディレクトリコミュニティページだった。日本もアクセストップは２ｃｈだったりして、人のことは言えないけれど「動画」についてのコピーは、韓国が総本山といっても過言ではない。

韓国はインフラや動画技術も整っていて、テレビ放送だってすべてインターネット経由で見ることができるし、コピーの動画共有が非常に盛んなのだ。

韓国でも、独自の共有ソフトが存在する。その名は「ソリバダ」。日本のドラマやアニメはほとんど流れているし、日本のAVなどもりだくさんの夢のネットワークだ。しかし日本人が使うには問題がひとつ。「すべてハングルで登録されている」ため、ハングルが打ち込める環境でないと、ファイルを探すことすらできないのだ。発音は日本語そのままなんだけれど……。



●ソリバダ

私の回想録 Warez販売中国人の共犯にされそうになった話



ファイル共有が当たり前にネット上で行われるようになると、ネットをやっていない人に向けて、路上で「コピーソフト」の販売が行われる。価格は1枚1万円と高値ではあったが、適当にまとめられていることや、魅力的なソフトが多いことから、そこそこは売れていたのだろう。これがパソコンの普及によって、商売はますます拡大。エミュレータや無修正動画など、取扱商品はますます増えていった。

もちろん違法なので、定期的に手入れされる。何度か摘発が続くと、中国人の女の子がチラシをまき、女の子に言うと担当者が現れて取引、という販売形態に代わっていった。

収録されている違法コンテンツはどこから引くのかというと、お得意さんのマニアや、近くのショップの店員など、パソコンに詳しい人間から手に入れていたらしい。

データをやりとりしているマニアとはお金の関係はなく、単にコピー友達のような存在で、もしものことを考えて連絡先も交換していない。というようなことだった。

そんな話は伝聞で聞いていたが、そのテの話を、ニュース番組のモザイク入り関係者インタビューのような形でぜひ出演して話して欲しいという依頼が飛び込む。

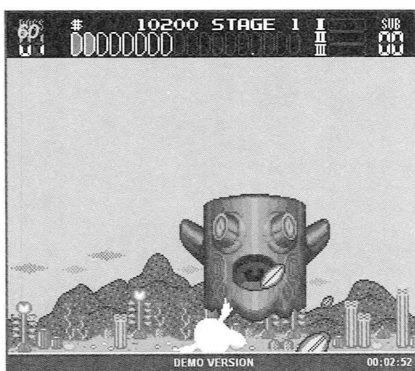
まあ一応の出演依頼なので、むげに断らず出演したところ、番組を見たACCS側が、ホームページで「新宿のゲーム製作会社の情報を求む」と、指名手配されてしまった。でも私、ホントは関係ないヨ……。



●なぞのCD-ROM

CDイメージ花盛り

フロッピーがイメージ化されて放流されたのと同じように、ADSL回線が一般的になると、CDイメージの放流が盛んになる。CD―ROM自体がコピーできなかった時代のハード、PCエンジンやPC―FX、メガCD、FMTOWNSといったタイトルは、ライティングソフトで焼きこむだけでプレイできたため、CDイメージとして、広く流通されるようになった。ドサクサに紛れて、マニアの間では伝説の発売中止になったPCエンジンタイトル「スペースファンタジーゾーン」も、このころ出回り始めた。



●スペースファンタジーゾーン

◆コピーちょっといい話

発売前ゲームが大流出

内通者によるモバイル複製

PSやSSのゲームも当たり前のようにファイル共有へ流出してくる。その流量はハンパじゃなく、エスカレートが続いていって、発売日前後には、もうゲームのダウンロードができる状態だった。

1999年9月発売の「トルネコの大冒険」と、2000年8月発売の「ドラゴンクエスト7」などでは、さらにおかしな事態がおきる。

発売からはるか前の約3週間前に、ファイル共有ソフトに「PSイメージ」が登場したのだ。今までも発売前のゲームが出回ることもあったが、大抵は2～3日前で、フライング販売を買ったもの。一般的に、生産工場に入るのが3週間前。ビックタイトルならば発売日厳守は間違いないから、バグなどがあると、マスターが生産開始されるのは1週間前ということもありえる。なのに、3週間前には出回っていた。その時点で完成したゲームが存在するわけはまずないはずなのに。

おそらく、多少のバグを残した状態のROMを誰が持ち出したのだろう。しかし、流出ポイントとして考えられるのは「製作会社」「発売会社」「デバッグ会社」そして「ハードメーカー」の4箇所。

開発会社の人間はファイル共有なんてやる暇もないだろう。人気タイトルとなれば、外注会社の管理も国家機密並みに厳しいから、それもあまり考えられない。

どうやらこのソフトは、デバッグ担当の人間がコピーしたらしく、手口を聞くと、バッグの中にCD—ROMドライブつきのノートパソコンを準備。こっそりドライブに投入して、CDイメージを作成、自宅にテイクアウトしたらしいのだが、どこに所属している人間だったのかというと……。まあ、一番偉そうなところが、一番管理はザルだった、ということだ。そういえばSSのゲームは発売前流出なんてほとんどなかった。

DCのコピーが流通
——そしてDCは終わりました

ＤＣというゲーム機には、ＧＤ—ＲＯＭというメディアが採用された。ＧＤ—ＲＯＭは内周と外周にそれぞれＣＤ／ＤＶＤの記録方式を混在した形式で、ヤマハと共同開発の画期的なメディア。容量も1ギガと先進性も抜群だった。

しかし、穴があった。ＤＣはＭＩＬＣＤというフォーマットにも対応していたのだ。ＭＩＬＣＤは通常の音楽ＣＤに、おまけ部分としてＤＣで見れる映像などが付加されたソフト。ＭＩＬＣＤは、ＤＣのゲームと違って中身も見た目も普通のＣＤ。プロテクトなんてかかっているわけもなく、普通にコピーしても、ＤＣ上でＭＩＬＣＤを利用することができた。

つまるところ、ＣＤにＤＣ用プログラムを焼きこめば、独自に作ったソフトをＤＣ上で動かすことができたのだ。

ＤＣでＨｏｍｅｂｒｅｗの自作ソフトが起動するようになったら、次は市販ゲームを吸い出す作業が始まった。ＤＣのメディアは「ＧＤ—ＲＯＭ」という特殊メディアなので、ＤＣ本体でデータを読み込み、パソコンに転送するしかない。最初は特殊ケーブルを作成、パソコンに接続して、何時間もかけてデータをパソコンに転送していた。

その後、ＤＳ後期になると、ＡＤＳＬも全盛になったことで、ネットワークゲームやインターネットブラウジングを快適に行うためのＬＡＮの接続キットが発売。ＬＡＮを経由しての転送に移行すると、転送時間も1時間を割るようになる。それでも、起動はまだできなかった。

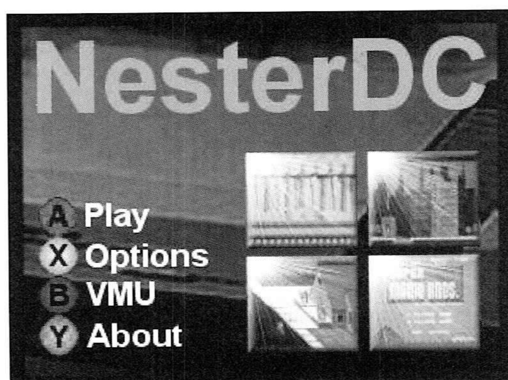
しかし、２０００年6月。Ｕｔｏｐｉａ　ＢｏｏｔＣＤが登場し、転送したＣＤをＣＤ—Ｒに焼きこめば、ＰＳなどと違って本体の改造なしにゲームが動くようになる。

ＧＤ—ＲＯＭはＣＤよりもたくさん容量が入る。しかしほとんど

のソフトはCD―Rに収まる容量だった。大容量と言われる容量オーバーのソフトも、大抵はムービーで容量が埋められている。ムービーはビットレートを落とせば小さくなるし、最悪削除してしまえばかまわないので、CD―Rで動くように容量を削って、ファイル共有ソフトで共有されていくようになる。

メーカー側は、MILCDの対応ソフトがあまりなかったことや、コピーソフトの蔓延の問題で、途中からDC本体側が「MILCD」の対応をやめてしまうが、しかし時すでに遅し、コピー天国となっていた。

その後、DC上で動くエミュレータも登場する。特にNESエミュレータは人気があった。NESはCD―Rにゲームを全部焼きこむことが可能だったので、DCとCD1枚があれば、FCのゲームを全部遊べるという状態。完成度も非常に高かったので、DCの余生は、FC専用機として利用されたことも多かったのではないか。



●NesterDC



●DC用ブロードバンドアダプタ

ファイルについてのエトセトラ

なかなかできない「コンプリート」

ちまちま集め続けていた小さなデータは、コンプリートデータや「詰め合わせ」として、大きなサイズに再圧縮されることが多くなった。例えば同人誌ならば、サークル単位でパック。音楽ならアーティスト単位。エロ小説なら「全部」というようにだ。

しかし、これらは勝手にだれかがまとめたものであって、ダウンロードしなければ中身が見られない。さらに大概が「全部揃っていない」。特に同人誌は抜けまくっているし、中には整理されておらず同じデータが中に複数入っているという体たらくぶり。しまいには圧縮データが大きすぎて、Ｗｉｎｎｙの2ギガの制限を突破。ダウンロードしても展開できないクズデータも出回るようになってきた。

小さい容量で落としたほうが便利なのに、どうしてデータをまとめたがるのかわからないが、一番困ったのが、エミュレータだった。

エミュレータはゲームをコンプリートしようという流れが最初からあって、例えば「Ｇｏｏｄシリーズ」というアプリケーションを利用すれば、世界に出回るＲＯＭイメージのうち、持っているデータがどれかを瞬時に判断。適切な名前にリネームし、自分があと「何が不足しているか」を調べることが可能だった。

しかし、Ｇｏｏｄシリーズは海外のもの。日本文化の色濃いものには、対応が甘かった。一番エミュレータが盛り上がったＮＥＳですら「スイートホーム」というタイトルでは、動かないものを「正規品」と認証するようなザルな状態。

ＭＳＸやＰＣ98、Ｘ68000なんていうものでは、日本人が協力しつつ「ＴＯＳＥＣ」なんていうデータベースができるが「何が発売されていたのかすら調べることもできない」状態だった。ＭＳＸの場合は、雑誌「ＭＳＸマガジン」の創刊号から廃刊号、ＭＳＸ・ＦＡＮの創刊号から廃刊号までをすべて調べることでリストを作成、チェックして日本発売ものすべてのゲームはリスト化されたが、ブラジルや韓国モノについてはまとめられず、ＰＣ98に至っては発売リストすらままならないため、結局、誰かが作った「ＣＤ１２枚組」やら「Ｖｅｒ３・０」といわれているものに収録されているソフト以上はどうしても出回ることはなく、きちんとまとめられる日は来ないんじゃないかといわれている。



●Goodのホームページ

コピーよもやま昔話

本格的プロテクト到来 CDがコピーできなくなった日

プロテクト百花繚乱 ——イメージ化とコピーを阻止せよ

CDのプロテクトなんてあってなきがごとし。CDイメージさえあれば、どんなゲームでもコピー可能だった。中にはパソコン用PSエミュレータ「Bleem!」のCDのように、リングが大量にあって実質的に「イメージが取れない」ものもあったけれど、誰かがとったイメージをCD―Rに書き戻せば、元ソフトと同じように利用できた。

ハードディスク容量が少なかった頃、CDイメージのゲームはCDに書き戻して保存していたが、WinMXが出た頃にはそこそこの大きさになり、CD―Rに書き戻すのが面倒になる。どうせパソコン上で遊ぶならイメージのままマウントして実行するのが当たり前となってきたのだ。

CD―Rに書き戻して実行するという手間もなくなってくると、もうCDは、コピーし放題。またネットでも、ファイル交換されまくりだった。



●プロテクトで話題になったPSエミュレータの「bleem!」

古参のプロテクトであるSafeDiscは主にCDの読み取りエラーを大量に発生させて、リッピングを防止するのがメインだったが、CDがコピー品かどうかをしっかりチェッカーでチェックするタイトルも増えてきて、いろいろ問題が出てきた。

ライティングソフトの読み取り性能の向上で、CDを読み込むことはできるようになるが、読み込んだイメージをマウントして利用することはできるものの、CD―Rドライブの性能が追いつかず、CDに書き戻すことができなくなったのである。

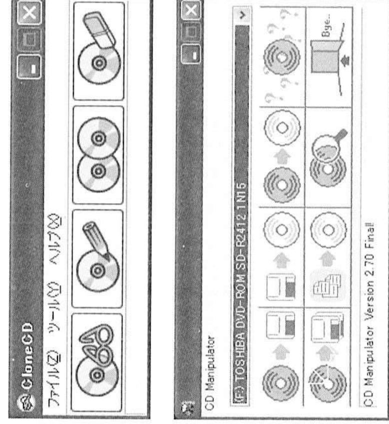
そこで、ディスクイメージをマウントするソフトが入っていたら「起動しない」という機構を組み込み始めたのだ。別に違法ファイルをマウントさせているわけでなくても、入っているだけで起動し

なくなるというのは正規購入者にはいい迷惑である。

業界がプロテクトに対して消極的なのはどうしてか。強力なプロテクトというのは実は難しい。パソコンにはさまざまなＣＤ／ＤＶＤドライブが接続できる。読み取るのはＣＤ読み取りドライバ経由でしか行えないので、マスターＣＤから読み取れる情報は、一般的なものしか読み取ることができない。それ以上の細かいデータをＣＤで読み取ってエラーと判別するには、ドライバを経由するしかない。ＣＤのライティングソフトなどでは、さらに低下層の「ドライバ」まで作っているため、読み取り性能は当然、ゲーム本体よりも高くなる。

そこで、ゲーム側のプロテクトチェッカーも低下層の「ドライバ」を作って読み取りチェックしたことが問題だった。ドライブによっては動かない「誤爆」が発生し、ゲームそのものが「起動できない」現象が多発するのだ。また、ＣＤの読み取り速度を検査するソフトもあり、こちらはキャッシュ容量の大きいドライブでは動かないという本末転倒な状況も発生。

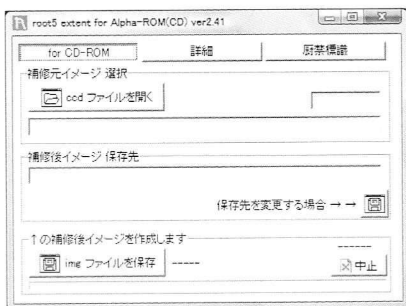
以上の状況から、プロテクトはあまり精力的にかけられることはなかったのだが、Ａｌｐｈａ－ＲＯＭの登場で、少し話が変わってくる。２００３年１月に発売した「ＯＮＥ～輝く季節へ～Ｆｕｌｌ Ｖｏｉｃｅ Ｖｅｒ」には、Ａｌｐｈａ－ＲＯＭというプロテクトがかけられていた。Ａｌｐｈａ－Ｒｏｍは、セクターの配列順序を変えて、多重化することで、読み込む方向によって内容が変化するプロテクトだ。イメージファイルを作るにも「逆読み」という作業を使わなければ作成できないし、書き込むのも難しい。当時ＣｌｏｎｅＣＤ並の性能といわれていた「ＣＤＭａｎｉｐｕｌａｔｏｒ」が即座に「逆読み」という手法でＡｌｐｈａ－ＲＯＭのプロテクトに対応するが、イメージの作成にはほぼ１日かかるという状況で、なかなか手堅いプロテクトとされていた。



●CloneCD（上）
CD Manipulator（下）

後に、逆読みなどしなくても、ダミーデータを加えることで動くことを発見したユーザーが、イメージに加工を施すパッチを開発す

る。これでＡｌｐｈａ－ＲＯＭも実質無効化されるかと思われたが、すぐにバージョンアップされ、いたちごっこが繰り返された。



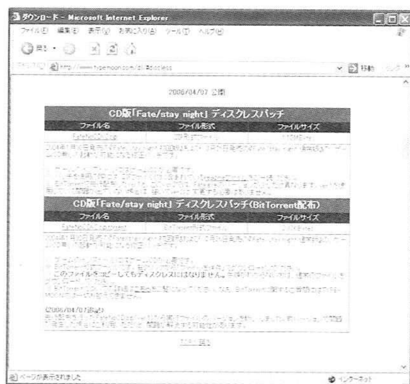
●イメージを加工するパッチ
root5 extent

しばらくたつと、ＣＤ－Ｒの書き込み不可領域にデータをおくため、仮想イメージからしか起動できない「Ｓｅｃｕ－ＲＯＭ」「ＳｔａｒＦｏｒｃｅ」という新たなプロテクトも登場する。しかしＡｌｐｈａ－ＲＯＭと違い、ゲーム起動ごとにＣＤを要求する仕様だったり、誤爆率が異常に高いことから、シェアはあまり広がらなかった。

しかし、いよいよそれぞれのプロテクトもバージョンアップし、コピー不可能、ＣＤイメージも取れないプロテクトが出てくる。どうしても解除できない場合、チェッカー部分のプログラムを書き換えるのが最終手段だ。ほとんどのゲームは起動時にＣＤチェックを要求されていたので、それを解除し、一度導入したらゲームを実行するときもＣＤが不要となる「ＮｏＣＤ化」改造が、２ｃｈのゲーム裏技板で情報交換されるようになる。

チェッカーを書き換えるのは暗号化などがあるため困難だが、多くのゲーム会社は内部にプログラマーを持たず、既存のＨＴＭＬを書く感覚でゲームを作れるスクリプトエンジンを使っていた。すると、プログラムにプロテクトチェックを入れるのも同じパターンで挿入されるので、さほど難易度は高くなかったのだ。一度外し方を知ってしまえば、面倒な解析などしなくても、検索してバイナリ書き換え一発で終わることも多く、解除パッチが出回れば実質コピーはフリー状態になった。

チェッカーを外すことは不正競争防止後では違法行為だが、「コピーできない」ＣＤはすなわち「読み込みできない」ということなので、誤爆も多発。発売から少し立つと、メーカーサイドから「起動しない方へ」と、チェッカーを実質解除したパッチが公開されることも多く、そこまで待てばいい、という風潮もあった。



●ゲーム会社のプロテクト解除パッチ配布ページ

◆コピーちょっといい話

プロテクト以上の究極対策
メーカー自ら毒入りイメージ配布

プロテクトでコピーを防げないならどうしたらよいか。メーカーサイドは対抗して、発売直後にファイル共有ソフト上に自分たちのゲームのイメージをまき始めた。といっても本物じゃない。起動するとハードディスクを初期化するような悪意マンマンなプログラムを含んだディスクイメージや、体験版などのイメージだ。すると、ダウンロードした人間が起動するやいなや、マシンがすべて壊れたりするという寸法だ。これを繰り返していれば、そのうち「ソフトのコピーを動かすと本体を壊す可能性がある」と認識される。危機感を煽ることでコピーを防止させようとしているのだ。

ただ、初心者ユーザーはコピーだからなんていうところはまったく関係ないので、堂々とユーザーサポートに電話して「買ったんですけど」と嘘をのたまわったりするわけだ。それこそ20年前なら、コピーに対して犯罪意識があまりにもなく、ユーザーがコピーと認めたところで「それじゃ動かなくてもしょうがないね」ってなもんで「コピーしないでね」と堂々と言える風潮もあったのだが、今そんなことをいうと「オレを犯罪者扱いするのか」と客は逆切れする。サポートもほとほと手を焼くようだ。

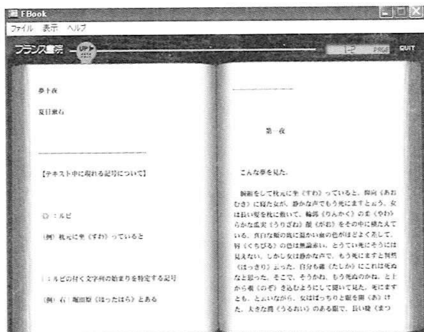
2007年2月。パソコンとは別の話となるが、ついにPS2でも同じようにダミーファイルの配布が行われた。ネットで出回っているPS2のファイルを利用すると、メモリカードが壊れるらしい。PS2のダミーファイルは、メーカーが作ったのだろうか、ユーザーが作ったのだろうか。

多様化する共有世界
――増え続ける配布物のバリエーション

今までは「時代はエミュだよね」と、みんながみんな同じことを言っていたのに、ファイル共有時代になって、言うことがみんな変わってくる。「今アニメのコンプしてるんだけど」「いやいや、RTASのプラグインが熱い」という感じだ。幅広く出回ったものは数多いが、共有ファイルユーザー同士で話題によくのぼったものをいくつか紹介しよう。

まず、フランス書院という出版社が売っていた、テキストデータのエロ小説。絶版になったものを中心に、数百円で販売されていた。これをまとめて配布する人がいた。このテキスト、特にエロゲーのシナリオライターにとっては非常に重宝するもので、あまりにエロシーンを書きすぎてエロ成分が枯渇した時になにげない単語で検索すると、エロ分が補給できると評判だった。また専用リーダーが配布されており、登場人物の名前を置き換えながら本のような形で読めるのも画期的だったらしい。

また、エロといえば、エロゲーからCGを解析してプログラム的に抜きだして集めたり、CGモードから1枚1枚保存をした「CGぶっこぬき」が、エロゲーより人気だった。ゲームをやるのがめんどくさいユーザーや、CG技術を盗むのに非常に有効だったのだ。エロゲーに音声が入ると、どちらかといえば映像より「音」のほうがエロ分は有効に作用するので、CGだけというのは味気なくなるが、エロゲーリリースが定期的に続く限り、文化は続くだろう。



●フランス書院の文書リーダー「F-Book」


●抜き出された美少女ゲームCG

次に「素材辞典」だ。CD－ROMで販売されている素材辞典は、著作権フリーな写真集。1枚のCDにテーマを決めた200点の画像が、高解像度JPEGと低解像度BMP、PICTフォーマットで記録されている。種類は100を超えており、容量も、一番解像度の大きいJPEGだけを抜き出しても200メガ程度。ボリュームは十分だった。

Winnyは実質違法ソフトの溜まり場だったため、合法的だと証明する方法が何一つなかった。それゆえに、Winnyユーザーは言い訳程度にでも「作品公開の場だ」と言いやすいように「合法」というクラスタを作り上げる。合法モノには自作のイラストやマンガ、ポエムや音楽などがあり、雑誌などでWinnyを紹介する時は、大義名分的にこれらファイルを利用した。

合法ファイルのカテゴリかどうかはわからないが、忘れてならないものがもうひとつ。タイトルに「声優の流出ビデオ」とかなかなか魅力的な単語を連ねつつ、落としてみると「これは偽だ！」という時によく使われる動画として「ジャッカル」があった。ジャッカルは自主制作映画で、P2Pで流出したファイルだが、作者自身はP2Pでまくために作ったわけではないと噂されている。最初の撮影は1997年とされているが、P2Pでジャッカルが話題になった後も、撮影を続け、全部で90本近くが流出している。

また、9000バイト前後の、謎の男の写真もよく出回っていた。これはウイルスが勝手にファイルを生成するという説もあったが、この写真の男が誰なのか、正体は誰も知らない。


●自主製作映画「ジャッカル」



●素材辞典


●9152バイトの男

ねつ造くんの台頭

——顔が見えないから偽造もやり放題

Ｗｉｎｎｙでは顔が見えない故、誰が配布しているかわからないため捏造ファイルが大量に出回った。だいたい数百メガの容量を持った人気ファイルならば、似たようなバイト数、誤差数百バイト前後で適当な偽ファイルを作成し、配布するのが流行った。

Ｗｉｎｎｙではアップロードしなければダウンロードの速度もあがらない。ゴミファイルでもアップフォルダに入れておけば、転送速度がアップする、というのが捏造ファイルを作る大きな理由。

捏造ファイル警告機能がＷｉｎｎｙにはあるけれど、正直誰も使ってないことから、だまされた人も数が多い。しかし捏造ファイルを作るのはそれなりに大変だ。ＭＰ３データなど、ハードディスクからかき集めてきたネタを適当に詰め合わせて圧縮しなければならない。

けれどそんな面倒なことをしなくても、指定容量の乱数を含んだ圧縮ファイルをすぐ作れるのが「ねつ造くん」だ。バイト数とファイルネームをいれると、すぐに適当なサイズのファイルを作ってくれる。２００７年現在は「ねつ造くん たす」として公開されている。

もともと、ファイル名が違ってもファイルの中身を全検査するために、違うファイルと混同しないシステムをＷｉｎｎｙは持っていたが、同時期、共有ファイルに実行ファイルを添付して再圧縮をして広めるウイルスが大ブーム。おかげで正常なファイルでもウイルスファイルを添付させられて違う容量にしてしまうことから、ファイルの容量やファイルの中身が同一かチェックするためのチェックサムであるＣＲＣも当てにならなくなったので、だいたい近い容量のファイルであれば「きっとこれも同じファイルだろう」と捏造警戒をせずにダウンロードすることが多くなったのである。

●ねつ造くん たす

私の回想録 ダウンロード板のAVマニア達



さて、2chダウンロード板では、開設当初は、Regetでこのサーバーからダウンロードするにはどうしたらいい、など、ダウンロードソフトの使い方主体の情報交換が行われていたが、ファイル共有の時代になると「このファイルはどこで手に入るか」という情報の交換が中心となっていく。

しかし、市販ソフトなどは、しょせん限られた数しかない。さらに、情報交換を掲示板でするといったって「このソフトは出回っていますか?」程度の情報を得るだけなので、あまり意味がない。そもそも特定のソフトの情報なんてごく一部の人しか必要としない。とはいえ、たとえばWinnyなどは起動しているだけでも、勝手にバリバリファイルがダウンロードされていく。だったら何か落とさないともったいない。なんで最初のうちは、掲示板で紹介されたアプリケーションを片っ端から落としていたのだが、どうせ使わないものを落としても意味がないのに気づき、使えるものを求めるようになる。

コンプリートしなくても、すぐにダウンロードできて、誰が見てもうれしいもの。それはアダルトコンテンツだ。

AVの動画などは、容量が500メガ以上と大きいためすぐに内容確認ができない。やっとダウンロードが終了したと思えば、タイトルと中身がまったく違って、だましているつもりはあまりないのだろうけれど「超美少女赤裸々の初体験」というタイトルにもかかわらず、中身は、おばちゃんがだるそうにしている映像だったりして、情報交換は重要だ。

共有されているAVは、ビデオのサンプル映像から始まり、著作権を誰も主張できない裏ビデオ、また法律的に位置が微妙なセルオンリーのAVへと進化していき、掲示板では「このタイトルの動画は漏れ的には神!」などと、どの女優がかわいいとか、微妙にずれたAV談義を始めるようになっていた。その談義はネットを越え、ファイル共有の文化のひとつとして、2005年には、いくつかの書籍まで発売するにいたっていた。動画の内容をまとめて調べられるため、そこそこ重宝されたという。



●ファイルの紹介本

フィギュアぶっかけでキャラを汚せ

――ファイルについてのエトセトラ

エロ系のファイルを集めまくることを覚えた彼らは、おもしろ映像や衝撃映像、パソコン用のアダルトゲームからCGだけ抜き出した「18禁ゲームCG」なども収集していた。また、例えばビデオチャットで女の子を乗せてエロチャット化した「女神動画」。韓国の動画コミュニティサイトから韓国語を扱える職人が日本へ輸入してきた素人専門の「haduri」、ウイルスによって流出したデジカメデータ「欄検眼段」の中でもかわいい女の子の情報など、二次元三次元問わず、エロエロな映像を集めまくる。


●ダウンロードしたエロファイルだらけになったフォルダ

三次元のエロは動画や写真などいくらでもあるし、どんなフェチなものだってたいがいある。極端な話、ハメ撮りすれば自作することだってできる。しかし二次元エロはそうはいかない。同人でもアニメでもなく、お気に入りのキャラクターがもっとリアルに汚されているところが見たい……。

そこでいきついたひとつの答えが「フィギュアぶっかけ」だ。小型ではあるが全塗装のフィギュアがガチャガチャで買えるようになった2000年あたり。アニメマニアはグッズ収集として「ガチャガチャ」も集めだすわけだが、なぜかこれに精液をぶっかけるのが流行ったのだ。ありあまったフィギュアに、自分のモノをつかってぶっかけるだけだから、カメラさえあれば、男ならば誰でも作れる。そこで、サクっと撮影。動画で配布。著作権的にもオールクリアな動画として、製作者（出演者）はスレッドに常駐し、リクエストを受け付けたりしていた。ちなみに作品の評価は「このチンポがすごいですね」「とても濃い精液で興奮しました」とか、なぜかフィギュアよりも、ぶっかけのために登場するサオの方に絶賛が寄っていた気がする。

また、ぶっかけ職人として名をあげた人たちの中には、リクエストに応える懐の深い人もいた。彼らは撮影の技術を磨き、できるだけ高画質な動画や写真を届けようと今でも日々努力している。

肝心のエロいかという点については、そりゃAVと同じだけどさ

……なんか違う気がするし、著作権フリーといっても、ソノいきりたったのは、晒すと猥褻物なんとかっていう別の罪があるんじゃないかなーと思ったり、疑問の多い文化ではある。


●フィギュアぶっかけ写真

私の回想録 ストレージタワー建てたよ！ ～1テラへの道



2003年。Winny、WinMXが使われまくる「ファイル共有黄金期」に突入する。ハードディスクの標準的な容量も100ギガを超え、いよいよバックアップメディアとして注目されてきた。単価もこなれて、120ギガで1万円程度となり、容量換算するとCD－Rとほぼ変わらない値段となってきて、価格的にも実用範囲となってくる。同時期もうDVD－Rも存在したが、書き込み速度が遅いことや、もはや4・7ギガ程度じゃ焼きこんでもぜんぜん溜まっていくデータに追いつかないことから、ハードディスクでのバックアップが一般的となっていた。

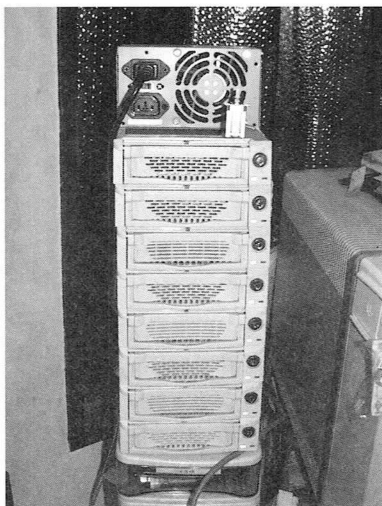
容量がデカくなれば、転送速度も重要。この頃はまだUSB2・0も普及しておらず、IEEE1394で外付けハードディスクドライブをつなげるのが一般的だった。

私もIEEE1394からIDEへの変換コネクタとIEEE1394ハブを利用し、外付けリムーバブルケースを使って、8台同時に接続可能な「ハードディスクタワー」を作った。制作費はHDD代を除き5万円。ハードディスクを入れ替えて使えば最初の投資は回収できると思ったが……。

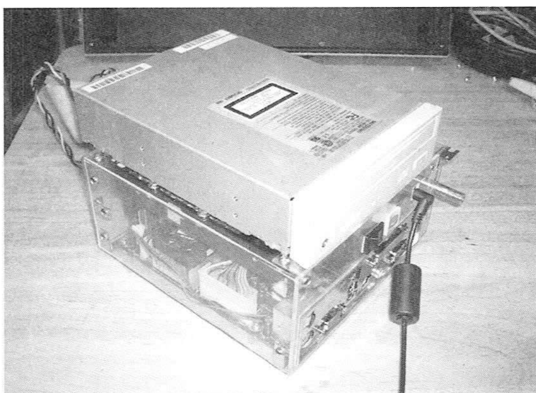
IEEE1394は複数接続するのに適していないインターフェースで、認識ミスを繰り返すことが発覚。また、ハードディスクを入れ替えるのが手間なため、結局入れっぱなし……。さらにドライブが増えすぎるとOSが挙動不審になることがわかって、失敗作に終わり、いまや電源も入らず余生を過ごしている。

失敗をバネに今度は専用の4チャンネルボードをつかって、専用ケースをアクリル板で組み、ハードディスク以外のコストで1万5

000円までコストダウンに成功。2007年現在もまだ利用中である。ちなみに後日、アクリル板を使ってパソコンケースも作って売ろうと試作まで製作、量産を試みたが、強度的な問題や電源部品の特殊性が高すぎて、量産できるようなものではなかった……。



●ストレージタワー

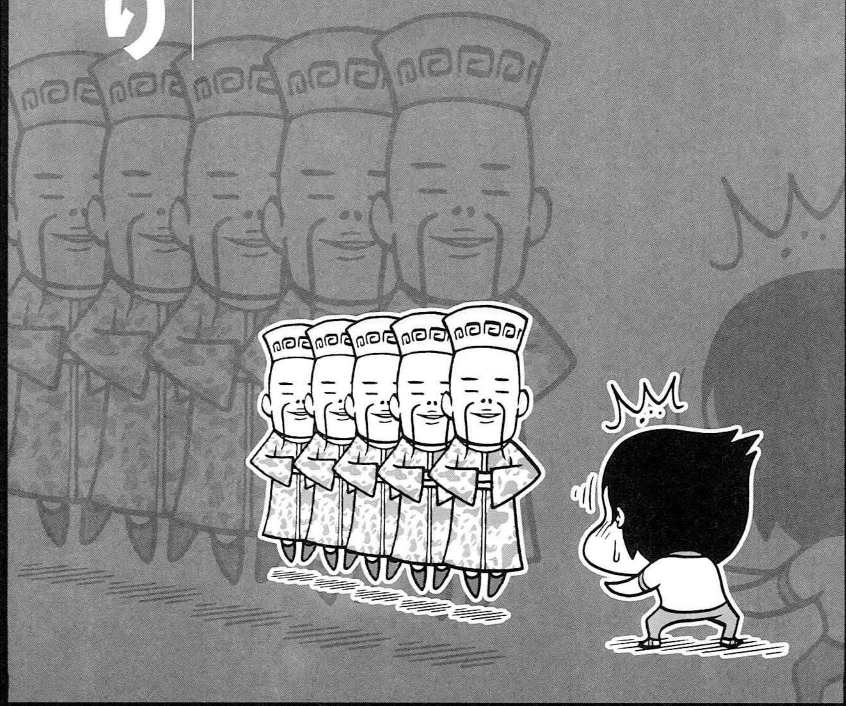


●試作した小型PCケース

第九章

Warezの終わり

Winnyより次の時代へ



高速な回線を手に入れても、ホームページの表示程度では、データを通信している時間よりも、接続までの時間のほうが長いので、ほとんど意味はない。大量ダウンロードやファイル共有をしてこそ、光回線は意味を持つし真の力を発揮できる。ということで、みんな逮捕者が出ても気にせず、シコシコダウンロードに精を出すようになった。

コピーよもやま昔話

光時代大到来　Bフレッツと VDSL

やってきた高速回線
――猫も杓子もダウンロード

2001年7月、NTTは、最大100メガbpsでインターネットに接続ができるBフレッツサービスを開始する。いよいよ個人でも「光ケーブル」によるインターネット接続が可能になったのだ。申し込み開始時は、半年以上も待たされ、20万円近くの工事費を自己負担させられたBフレッツも、2002年も8月になると、工事費無料は当たり前のキャンペーンを展開。追って月額1000円の低価格プロバイダ「BBエキサイト」がサービス開始。さらに2005〜2006年には、ワイヤレス方式の導入や営業による努力で、あちこちのマンションに一棟まとめて回線を引き込む「マンションタイプ」の光回線が整備される。こちらのタイプも2004年11月より1ギガの回線になり、マンション内部は光回線でも「VDSL」という手段を使って各家にケーブルを敷設するのだが、VDSLも進化して上り30メガbps下り100メガbpsと、直接接続と比べても見劣りしない速度が実現するようになった。

DVDバックアップ花盛り
――オリジナルをそのまま複製したい！

8.6ギガという大容量を持つ片面2層DVDは、DVDDecrypterが登場しても、分割しなければDVDに複製できなかった。分割ツールは数多く出るが、万能ではない。再圧縮することで容量を小さくするツールもでるが、映像特典などがすべて消えてしまうので、どれも一長一短、ベストというソフトは存在しなかった。よって、完全な状態での複製をするために、ソフトを組み合わせて使うのが流行する。しかし、たかだかDVDのコピーをするだけなのに、解説書が必要なほど複雑怪奇な作業をすることになってしまった。

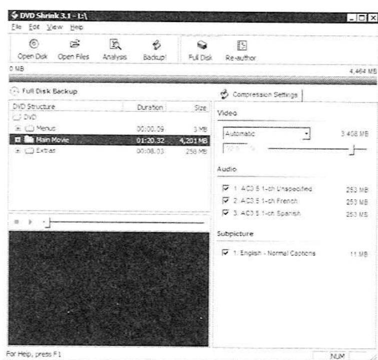
また、DVDを複製すると、当たり前だがDVD―Rを1枚消費する。まだまだDVD―Rは高価な時代。DVDコピーは面倒な割

にはコストパフォーマンスが悪かった。DVDの複製は映像のみをAVIに変換するのが当たり前で、DVDを買えば特典映像があるけれど、複製したAVIだと、特典はなく本編のみ、という住み分けが働いていた。



●DVDバックアップ解説本

しかし「DVDShrink」が2003年4月に登場すると、状況は一変する。片面2層のDVDも、DVD―Rの容量である4・7ギガまで「トランスコーダ」という技術をつかって高速に映像を再圧縮する。だから、片面1層のメディアはもちろんのこと、片面2層のDVDも、すべてワンタッチで、ただ待つだけでバックアップできるようになったのだ。こうなるとパソコン初心者だってDVDのコピーができるようになってしまう。2005年になると、DVD―Rも1枚30円の時代になる。えんえんとダミーファイルで埋めるようなプロテクトもあったが効果はなく、コピーが気楽にできる状況になると、レンタルショップの店内全部が自分のモノのように見えてきて……。ついに「この店のソフトは全部オレのもの」と思うようになり、すでに集めることさえばかばかしくなってくる。



●DVD Shirink

DVDISOの配布
――高画質を求めすぎて

しかし、Shrinkを使ったバックアップでは、どうしても画質が劣化する。片面2層のDVDをどうしても高画質で保存したい、という場合には、DVDのイメージファイルを、ISOフォーマットなどでそのまま保存する必要があった。

ネットが高速回線になり、ＤＶＤほどの大容量も数十分で送れる時代になり、欲しい映像はＡＶＩでなくＤＶＤで保存することができるようになった。また、一部ライブ盤などＰＣＭ音声を含むものは前述の方法でも複製できないので、映像の交換は最新アニメを除き、ＤＶＤのイメージそのもので配布されるようになったのだ。

やり方は簡単。ＤＶＤをＩＳＯイメージ化し、ハードディスクに保存するだけ。容量がぜんぜん足りないのでＤＶＤに書き戻すことはできないが、パソコン上ではＤＶＤの高画質で映像が楽しめるのだ。Ｗｉｎｎｙなどでは2ギガ以上のファイルが送受信できないため、ＲＡＲなどの圧縮ツールを利用して分割する必要がある。

そうして出回ったＩＳＯイメージは「ＤＶＤＩＳＯ」と呼ばれるが、ＤＶＤＩＳＯで出回ってるものは、なぜかエロビデオばかり。ＤＶＤの画質なんて所詮ＶＧＡ解像度。肌の質感とか気になるなら、ＨＤ—ＤＶＤとかでないと意味ないんじゃないだろうか。マニアのやることは、よくわからない。

コピーよもやま昔話　PS2コピーあれこれ　ハイスペック次世代機を陥落せよ

コピーにもゲーム業界低迷の波
——PS2でコピーが動くようになるまで

２０００年3月、ＰＳ2が発売される。ＤＶＤプレイヤー代わりになることで爆発的ヒットしたゲームマシンだったが、すぐに、ＭＯＤチップがリリース。本体を分解してＭＯＤチップを搭載することで、コピーしたソフトが動くようになる。

しかし、ＭＯＤチップを搭載しても、起動するためのプロテクトをパスするには、アクションリプレイ（ＡＲ）などのソフトウェアが必要。起動には非常に手間がかかったため、ＭＯＤチップを使ったコピーは普及しなかった。

ＰＳでは、複製したＣＤを起動するにもＭＯＤチップ改造するしかなかったが、ＰＳ2では、量産ベースで起動できるディスク、アクションリプレイが登場したことで流れが変わってくる。初のＰＳ2で起動できる海賊ソフトとして出回ったアクションリプレイをきっかけに、ＰＳ2ではハードメーカーの承認なく作られたソフトが多数流通するようになったのだ。

だとすると、コピーゲームも量産すれば、面倒なMODチップがいらない完全なものが作れるはず。と思われたが、コピーゲームはあいかわらず粗悪プレスによるものしかなかった。ただ、香港界隈ではパッケージやマニュアルまで完全コピーした「本物のフリをした」高価な海賊版に、起動できるCDが採用されていた。PS2で起動できるディスクは、普通にプレスするより遥かに高いコストがかかるようだ。

しかし2003年8月、PS2でメモリカード上に書き込んだソフトウェアを起動できるバグが発見される。メモリカードのデータをパソコンに吸い出して転送するハードが、すでにゲームグッズとして発売されていたため、オンラインでソフトウェアをダウンロードし、メモリカードに転送、起動することで、PS2上で自作アプリケーションが楽しめるようになった。

そこで登場したのが「メモカブート」と呼ばれる、コピーソフトを起動するためのソフトウェア。本ソフトを利用すると、CD―RやDVD―Rで焼きこんだソフトが起動できるようになる。ただし起動用には容量の多いゲームが必要で、片面1層の限界まで使われた「デビルメイクライ」が重宝された。

しばらくして、メモリーカード上で動いていた起動ツールは、香港にてCDやDVDに焼かれ「Swap Magic」という名前で販売されるようになった。Swap Magicの時代になると、起動にゲームCDはいらなくなる。かわりにディスクを動作中に入れ替えることが必要となったので、特殊なCDイジェクト装置「SlideTool」を使って、画面指示に従って抜き差ししなければいけなくなった。

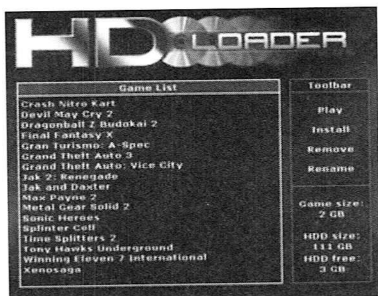


●SwapMagicとSlideTool

SlideToolはハード改造が不要なので広く受け入れられ、結果的にPS2でもMODチップが不要となる。そして、PS2ハードディスクが搭載されるようになると、「HD Loader」が登場した。ハードディスクにゲームを入れて起動できるアプリケーションで、LAN経由やPS2本体でPS2のCD／DVD

をＩＳＯイメージで取り込むことが可能。さらに起動までできるようになるのだ。

ＨＤＬＯＡＤＥＲはフリーで配布されているメモリカードブートで動くソフトだったが、香港業者により起動可能なディスクの状態で量産される。ダウンロードで入手したゲームをパソコンからＬＡＮ経由で転送すれば、ＳｌｉｄｅＴｏｏｌなどの小細工も必要なくＰＳ２の実機で遊べるようになるのだ。本ソフトは、ゲームマニアの間で評判となり、ファイル共有でもＰＳ２のファイル交換は飛躍的に増加した。



●HD LOADER

しかし、ＰＳ２のゲーム以降、コピーゲームの流通は激減する。ゲーム市場の縮小によるものだ。ゲーム自体の規模も、無駄に豪華なグラフィックや、えらく冗長なストーリーなど肥大化していった結果、ゲームをやるにも構えなければいけないようになってしまったこと。またライト層用のゲームはレースやパズルなど、どれもかわり映えしないこと。結局いろいろやりすぎて、遊びすぎてゲームに飽きたわけだ。

そのくせ、そういうユーザーに限って、今はＤＳで「マジコン」を利用し、コピーゲームを楽しんでいる。ＤＳのＲＯＭは容量が数十メガ。メモリカードにちょっと書き出すだけで、実機でプレイすることが可能。だから皆、ＤＳのゲームを主にダウンロードして楽しんでいるのだ。しかしゲームなんて、実際ＤＳくらいの規模がちょうどよくって、ＰＳ２発売のころに盛んに言われていた通り、ＰＳ２なんて高性能なものはいらなかったんじゃないか。個人的にはＧＢＡで十分だった気もするけど。



●ＤＳ用のマジコン

コピーよもやま昔話

Winny栄華の痕 日本のインフラにまで影響が

Winnyで逮捕者

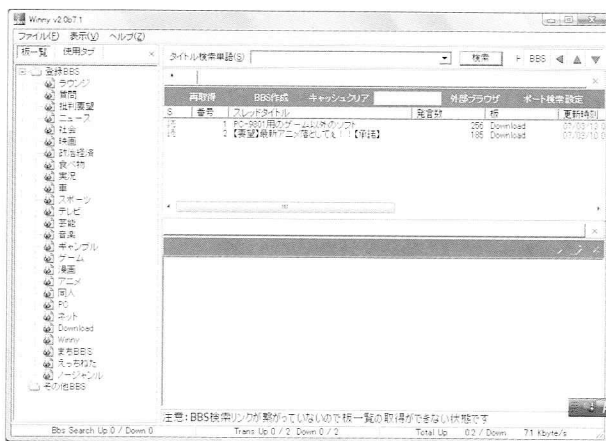
――作者も逮捕される

Winnyは匿名で通信しているから逮捕しようにもできない、と言われていた。しかし中継通信があいまいだったりして、実際は匿名性はさほど強くなかった。またBBSのほうは利用者が少なかったこともあり、セキュリティについてもあまり考えられておらず、またデバッグも甘かったことから、全体的に脇が甘かったといえる。

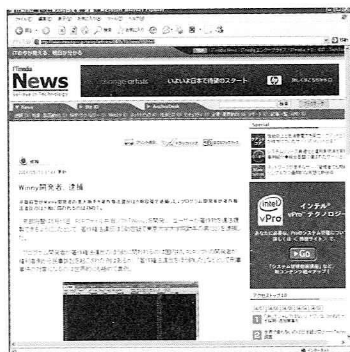
2003年11月、WinnyBBSで、ROMを「配布」します、とハッシュを公開した人間が逮捕されたのだ。

実はWinnyBBSは、書き込み者のIPが特定できる仕組みになっている。スレッドに書き込みを行おうとすると、スレッドを立てた主、すなわち1番最初に書いた人間に接続しにいくのである。スレッドで「放流」を宣言した人間はこうしてIPを特定され、逮捕された。

また、その際参考人として呼ばれたWinny作者は、失言に揚げ足を取られ、著作権を侵害させるために作ったという悪意を認定され、2004年5月、著作権法違反幇助容疑という、あまり聞かない罪名で逮捕されてしまう。世界的にも製作者が逮捕されるようなケースは前人未到で「じゃあ、OSを作ったマイクロソフトも逮捕すべきだ」など、過激な意見も飛び交った。



●WinnyのBBS



●逮捕のニュース記事
(ITmedia NEWS)

私の回想録　時流に乗ってWinnyモドキを作ってみた



Winnyの解析を進めてると、なんかこれ、自分でもつくれねえかな、と思い出してきた。

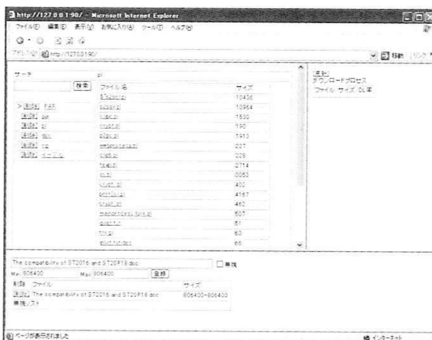
個人的にWinnyを触った感想では、ファイル全部のCRCを取るとか必要を感じないし、BBSも特にいらない。暗号化すら不要だと思っていた。自分が誰か第3者にファイルを提供すれば、他の第3者から欲しいファイルがもらえるような、はっきり言えば「交換文化じゃないWinMX」がサイコーだ、と考えていた。

てな訳で「ファイル共有ソフトを作りたいな」と思っていたところに、ファイル共有の仕組みを本で書いてくれる人はいないか、という話が来た。渡りに船、で実際本の仕様を決めて行くも、仕様解説などしても多分概念の説明ばかりでは「作った気分」にはなれるけど「完成」させることはできない。

というので、本の中で1本、共有ソフトを作ろう、となった。通信周りは通信に強い言語で書いたほうがいいだろう。リストを載せるなら、リストにも意味があるような本にしたほうがいいだろう。ということを踏まえつつ、一番書きやすい言語は？　ということでPerlを選択。結局、仕事でやってしまったがゆえに、締め切りとの兼ね合いがどうにもこうにも、完成度についてはサンプルプログラムの域を出ないものしかできなかったが、エラートラップやリトライなどの実務面での実装ノウハウはかなりまじめにやった。でも、評判は散々だったので……今は懲りずにブラウザ上で使えて、トラフィック規制のしようがないようなファイル共有ソフトを作れないか、と模索中だったりする。



●ファイル共有の仕組み本



●ネットで作ったファイル共有ソフト

回線規制が始まる　P2Pは壊滅的に

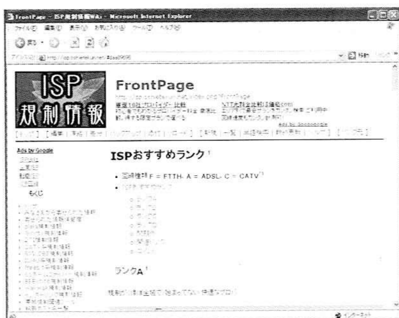
・回線規制が始まる　～P2Pは壊滅的に～

2003年10月、格安プロバイダとして有名だった「ぷらら」が、公式に転送制限を加えることを公表した。Winnyのせいで回線のトラフィックが異常に多くなってしまい、他の人に迷惑がかかってしまうから……。というのが公的な理由だが、最初は通信の傍受だ、と世間的にも反対意見が出て、気に入らない人間はプロバイダを変えていく。

もともとユーザーに回線を提供してるんだからなんに使おうが勝手だし、フルに提供できないんだったら提供できる範囲の回線速度で会員を募集すべきなのだが、この流れに乗って「Winnyなどのファイル共有はプロバイダで規制すべき」という意見は正論となり、実際に規制が開始されてしまう。2006年あたりになると、プロバイダ規制は全国的なものとなり、光回線の場合、規制のないプロバイダ自体がないというような状態になってしまった。

光回線は100メガの通信速度を持つ。しかしデータ転送の規格なんていうのは、せいぜい1ギガしかないので、会員が全員100メガ占有したら1設備に10人しか接続できない。実際、1ギガの回線には最大32人接続しているが、それはプロバイダ内部までの話で、他のサーバーに接続する場合は、例えば2万人といった会員全員で、プロバイダ間の通信回線、おおよそ1～2ギガを利用することとなる。

そんな所で100メガギリギリの通信を常時行われたら、たまったものではない。結局規制のおかげで、P2Pを存分に楽しむことはできなくなってしまった。なお、現在特に規制もなく、快適なサービスを提供しているのは、私が知る限りUSENの「GATE02」しか知らない。月額は2万3100円（2007年3月現在）。



●ISP規制情報Wiki



●GATE02

私の回想録　プロバイダの通信規制に気をつけろ



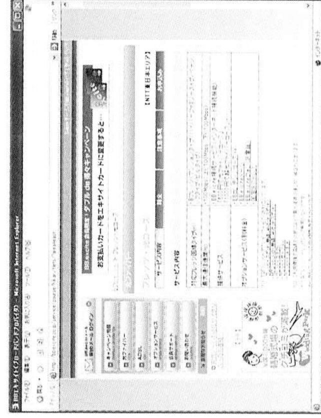
このトラフィック規制だが、非常にヤバい。ぷららやＩＩＪなど初期に対策を行ったところはまだマシなのだが、最近対策をはじめたプロバイダは本当に目も当てられない。

例えばＮｉｆｔｙでは、私が入会した直後に規制を行うという発表があった。しかし、実際には発表よりも前から規制は行われていて、ファイル共有ソフトを利用しようとしても、そもそも通信がまったくできなかった。その時私自身はＰ２Ｐのデータ転送システムを作っていて、自宅に作業を持ち帰ることもあったのだが、データのトラフィックなんてほとんどないのに、転送速度がまったくでない。多分外部からアクセスが多く、サーバー的動作をしている回線に規制をかけているのだろうが、おかげでファイル共有ソフトを起動すると、普通のＷｅｂ通信まで遅くなる。当然終了しても、知らない他ユーザーからアクセスは続くから、通信速度低下の状態がしばらく続いてしまう。

あまりもの通信状態の悪さに対応を求めるが「規制はかけていない」の一点張り。そりゃそうだろうよ。トラフィック規制するソフトの誤動作なんだから。で、解約を申し出るが、違約金を払えと。

まったくいくらベストエフォートっつったって、ISDN並にも満足に速度が出ない状態で使えるか、っての。

結局、その後どういうプロバイダに乗り換えたのかというと、アップ容量に週105ギガなど制限がある「超格安プロバイダ」にした。105は7で割ると1日15ギガだが、2で割れば50ギガ。1日通信しっぱなしと想定してもだいたい1日50ギガあれば十分なので、IDを2〜4個取得して、制限でアカウント停止される前に切り替えて使うのが、ファイル共有利用者の最終回答のようだ。ちなみにそのプロバイダは月1000円。4ID取っても他社より安かったりする。


●BB excite

新たなウイルス
——個人情報を流すキンタマウイルス

通信の傍受だ、とまで言われた規制が、なぜスムーズに進むようになったのか。原因は「キンタマウイルス」の登場にあるのは間違いない。

キンタマウイルスが、Ｗｉｎｎｙの存在を脅かしたのだ。実際コピーが蔓延するだけじゃ警察本体はまったく困らない。そりゃ見せしめ的に逮捕されることもあるだろうが、本格的に行政までが手を組んで、プロバイダにまで規制をかけ、Ｗｉｎｎｙを撲滅しようとしたのは、このウイルスの存在が大きかったのだろう。

キンタマウイルスは、ただの実行ファイルなのだが、アイコンの表示を画像ファイル風にすることで、ユーザーに実行を促す。実行すると、メールの中身やマイドキュメントなど、ピンポイントで個人情報と言えるものを、勝手に圧縮して配布する。といっても、実際の配布はＷｉｎｎｙを通じて行うだけなので、Ｗｉｎｎｙさえ起動しなければ、まったく影響のない原始的なウイルスだった。

今までも、嫌がらせしたい相手の個人情報などを人気ファイルに添付して配布する人もいたので、最初は流出した個人情報もそんなに気に留める人はいなかった。しかし被害者の数があまりにも多い。よく調べてみると「ウイルス」のせいだったのだ。

最初はデスクトップのキャプチャだけだったが、キンタマウイルスは進化をつづけ、ピンポイントに彼女とのハメ撮り画像やメールの内容などを採取、配布するようなシステムに進化を続ける。結果、個人の恥ずかしい情報や、仕事などの個人情報が、感染されたパソコンに入っていた場合、キンタマウイルスによって外部に晒されてしまうのだ。

ソフトインストーラのフリをして、デジカメのデータ専門に流出させる「欄検眼段」や「山田オルタナティブ」などの派生バージョンが出回ると、Ｗｉｎｎｙを起動せずともデータが流出するようになった。

実行さえしなければいいのだが、急速なパソコンの発展で、よくわからない人もパソコンを使うし、そんな人が「ソフトがタダで落とせる」という触れ込みからＷｉｎｎｙを利用していたゆえ、初心者レベルなのに仕事でパソコンを使っている人が大量に被害にあった。

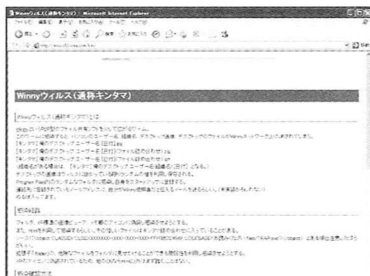
自衛隊員が機密情報を漏らしたり、エリートがハメ撮り画像に個人情報まで添付されて人生を棒に振ったりといった、公私ともにあらゆる流出事件が発生したので、新聞記事などになることも多数。それでもキンタマウイルスは進化をつづけ、より緻密に偽装するようになっていく。本来パソコンに詳しいはずのゲームメーカーの人間が引っかかってデータをぶんまいてみたりするほど巧妙な亜種も数多く発生した。

キンタマウイルスに一度感染すると、あちこちにファイルをばらまかれ駆除するのが非常に難しい状況になってしまう。そんな状況だから、初心者に判断できない危険なソフトを使われて、これ以上機密情報があっちこっちで漏れるとものすごくやばい！　という判断から、行政レベルで取り締まらないといけない事態となった。

そもそも拡張子を見もせずにクリックする奴が悪いんだよ、とも思うが、実は私も記事作成のためにキンタマウイルスに感染させてみるも、どうしても駆除できなくなって、Ｗｉｎｎｙを2箇所にインストール、ファイルを勝手にインストールされるのは片方だけなので、そっちのフォルダを凍結してしばらく運用、あとで再インストールをするハメになったという悲しい事実もあるのであまり強くいえなかったりする。

なお、同ウイルスで流出したデータを専門に収集するマニアもたくさんいる。他人の不幸は蜜の味だし、特にデジカメの画像なんかは、ハメ撮りなどエッチな画像も数多く含まれているので、マニアには特に人気が高いらしい。


●流出したファイルの中に人の興味をひくような情報があると、あっという間に個人を特定され、まとめサイトが作られてしまう



●キンタマウイルスについてのまとめページ



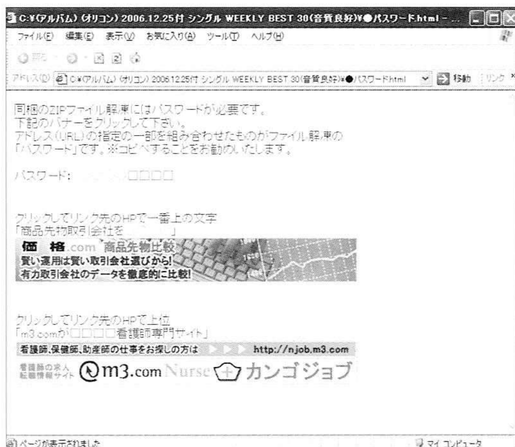
●企業や団体による個人情報流出事件のまとめページ

共有ファイルでWebWarez
——共有でお小遣いが手に入る?

規制により、ファイル共有は一時の熱狂的ブームがすっかり冷めて下火になっている。新規のファイルが流入することは少なくなり、目立つようになってきたのが「パスワード付きアーカイブ」だ。以前から存在はしていたが、最近とみによく落ちてくるようになったらしい。

パスワード付きアーカイブというのは、展開できないようにすることが目的ではない。一度展開すると、中にはHTMLと圧縮されたアーカイブが収録されている。HTMLにはアフェリエイトのリンクが張られていて、肝心のデータはパスワード付きで圧縮されているのだが、そのパスワードのヒントがHTMLに記されている。

／n番目の広告のn文字目（http://hogehoge.Oxxx.jp　のOの部分）
／n番目の広告のn文字目（http://hogehoge.Oxxx.jp　のOの部分）
／n番目の広告のn文字目（http://hogehoge.Oxxx.jp　のOの部分）
の合計3つをくっつけたもの



●アーカイブに入っているHTMLファイル

ＨＴＭＬを開くと、以上のように書かれている。広告をクリックして「クリックしたページのＵＲＬの何番目から何番目の文字」や「ホームページの一部コメント」など、リンクをクリックしなければ知りえない情報を使って、パスワードを解読しろというのだ。

アフェリエイトをクリックすると、ＩＰが取れてしまうので、ダウンロードした人間としても非常に危険だ。さらに、アフェリエイト広告は掲載期間が決まっているため、クリックしても広告が表示されないこともある。その場合は解凍できない。せっかく落としたのにゴミファイルとなってしまう。

さらに「パスワードはここの上から3~8コのバナーの5番目」とか、いったい何が書いてあるのかわからないのは超勘弁。ページを示しているなら「3~8コ」っていうあいまいな表記がわけわからないし、3番目から8番目のバナーのＵＲＬの5文字目でもない。そもそも5文字目っていうのは、いったい何の5番目なのか。ＵＲＬなのかページの中身なのか。「ｈｔｔｐ：／／」から数えるのかそこから後ろなのかも意味不明。バナーとリンクの区別もつかないし、日本語が不自由で解読できないファイルも多かった。

凶悪になってくると「ここにＩＤ登録をしてください」なんて、まるまる個人情報を奪おうとする人間もいる。情報は適当なものを入れればいいけれど、メールアドレスだけは会員登録時にメールが受け取れないので、嘘がつけない。

このようなＷｅｂＷａｒｅｚのようなアーカイブは、特にＭＰ３系のファイルで頻出する。ＭＰ３のビットレートは、当初は１２８キロｂｐｓが主流だったが、今となっては１９２キロｂｐｓで低レートと言われ、３２０キロｂｐｓも当たり前。アルバムのデータはＭＰ３でなく、ＣＣＤでのイメージすら出回り始めた。となると容量も馬鹿にならず、落として展開できなかった場合には、かなり悔

しい思いをするだろう。
ただ、お金が欲しいということは、アフェリエイト広告側には自分の個人情報を伝えているはず。公開した側が罪に問われるのは当たり前で、アフェリエイトを受け取る人間は逮捕されるリスクも負う。
そこを対策してか、中に本物のデータを入れずダミーデータを入れ、解凍したところで著作権上問題ない状態になっているものもあった。しかし、落としたほうから見れば、殺意すら覚える。オリコンチャートの最新ＭＰ３などであれば、おそらくダウンロード数は１０００人。１クリック３円として、３箇所クリックで９円×１０００＝９０００円。そこまでリスクを犯して欲しいお金かどうかは、ちょっとわからない。



DVD-ROMのプロテクト

——決定的なものがないコピー対策

パソコンゲームもＤＶＤの時代になる。パソコンゲームでは、ＣＤ—ＲＯＭのプロテクト三昧な時代と打って変わり、ＤＶＤにそもそもプロテクトがかけられなかったため、なにも考えないでもコピーできるものばかり。コピーはとり放題となった。
パソコンゲームなんて、所詮中身に入っているのは静止画と音声なわけで、音声はＭＰ３のレートでいえば、モノラルの１６キロｂｐｓくらいが一般的で、それをＭＰ３に変換すれば多くて３２キロｂｐｓ。ＣＤ１枚で音声だけなら２０００分も入ってしまう。静止画だってＢＭＰなら容量は大きいけど、圧縮すればＣＤ１枚に１０００枚は入る。そんな感じで、本来はＣＤ—ＲＯＭ１枚でも大抵十分な状況のはずなのだが、じゃあなんでＤＶＤかというと「容量が大きいほうが大作に見えるから」だった。
それが、ＤＶＤ時代になってくると、プロテクトをかけるわけにもいかないので、今度は嫌がらせのような手法にでる。「ダミーフ

ァイル」だ。2層式ＤＶＤという、容量を倍にしたメディアが存在する。ＤＶＤ―Ｒにも当然2層メディアはあるが、値段は1層の１０倍したりするので、あまり一般的には使わない。だから、強引にゲームを2層化して、コピーできないようにしたのだ。

どうやって容量を増やすのか。まず、データは一切圧縮しない。まったく圧縮していない音声。高音質でいいじゃない！　無意味にビットレートの高いムービー。画質いいし最高！　ロードや挙動が遅くなるが気にしない。

それでも埋まらないならどうするか。コピーの手間や時間を増やすため「ダミーファイルを入れる」のだ。ご丁寧にダミーファイルはハードディスクにもインストールされたりして、無駄に容量を食いつぶすので迷惑ったらありゃしない。

そんな迷惑なことをしても、ＤＶＤのイメージは取れてしまう。「ＤＶＤＤｅｃｒｙｐｔｅｒ」でISOイメージを作成するだけで、まったく問題が発生しないのだ。ＤＶＤ―Ｒがおおよそ4ギガで４０円として1ギガ１０円。３２０ギガのハードディスクが今８０００円前後で1ギガ２５円。ハードディスクにバックアップして起動すればぜんぜんＯＫなのだ。

２００６年も末になると、ＤＶＤでも、読み込みが難しいプロテクトが出るけれど、既存ソフトで対応が可能となり、決定版にはならなかった。

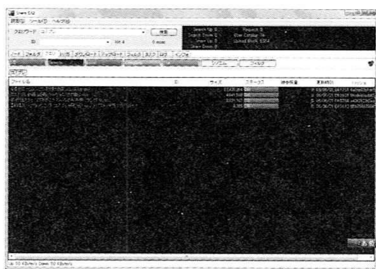
解析を日ごろからしていた人は、プロテクトがなくなると退屈になり、今度は「ダミーカット」という作業を行う。配布用に容量を小さくするためダミーファイルを削減（もしくは圧縮率がアップするように００などで不要部分を埋める）し、ファイルをコンパクトにする。さらにＮｏＣＤと呼ばれる、起動時のＤＶＤチェックを外すことで、ゲームの利便性を高めるパッチを当てていた。

同時期、Ｗｉｎｄｏｗｓ Ｖｉｓｔａが登場。あるプロテクトは、Ｖｉｓｔａ上では誤爆してまったく起動しない状態になっていたが、前述のパッチをかけたものは、普通に動作した。環境がかわりソフトがどうにも起動しない場合は、ネット上のパッチを試すといい。新しいＶｉｓｔａでも誤爆をしないできちんと動く、容量が小さく、ゲーム起動時にディスクを要求しない、より便利なソフトウェアとなることだろう。ただ、ここにもメーカーの手は回っていて、稀に、パッチと称してハードディスクを破壊するプログラムもあるらしい。

Ｗｉｎｎｙの次？

回線規制で来なかったＳｈａｒｅの時代

Ｗｉｎｎｙの次、として鳴り物入りで登場した「Ｓｈａｒｅ」という共有ソフト。最初からバージョンが複数あって敷居の高いソフトではあったが、回線速度規制が始まってくると「Ｓｈａｒｅ」は、実質動作自体が困難となった。



●Share

ＳｈａｒｅはＷｉｎｎｙよりもさらに匿名性を強化するという方向だったゆえ、ネットワーク層がどうしてもＷｉｎｎｙより煩雑になってしまう。ということでＷｉｎｎｙすら通らないネットワークにＳｈａｒｅが通るわけもなく、Ｗｉｎｎｙを超える利用者を手に入れることはできなかった。

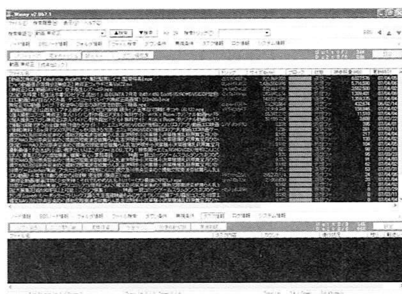
実際、接続した感じでは、常にＷｉｎｎｙの方がユーザーが多い気がするし、Ｓｈａｒｅならではのセキュリティ以外の独自性はあまり見受けられなかった。最初に使った共有ソフトがＳｈａｒｅという状況でなかったことも作用しているだろう。使いたい人だけが使う、濃いネットワークとしてＳｈａｒｅは依然健在だが、主流とはなっていない。

ファイルについてのエトセトラ

世界のエロは日本にあり!?

コピーが集まりきって、ファイル共有に飽きると、エロ画像を集めだす人が多い。昔からＡＶメーカーがホームページで公開しているデモ画像やらを共有する人間は多かったが、疲れたらエロ。それはもうファイル共有始まって以来のお約束のようなもので、昔からエロゲーだけではなく、ＡＶのダウンロードは当たり前だった。エロはなんというか、みんな考えることは同じで、意外に食いつきがよい。

気づいたらハードディスクの半分がえろえろ空間になっていて、削除しようにも折角の動画データをダウンロードするのはもったいないと、ついつい集まりすぎてしまうものだった。


●Winnyで「無修正」を検索してみた


●エロだらけになるダウンロードフォルダ

　そういうエロにまみれた共有状態は「ゴミ共有」として嫌われたりするのだが、落とすものが減ってくると、エロファイルはファイル共有に於いても重要なネタだった。

　ＡＶは日本ではレンタル屋に並ぶものではなく「インディーズ」と呼ばれる市販専用のタイトルが人気だ。その流行は海外でも同じで、ほとんどのＡＶは高レートのＡＶＩで1ギガ程度の容量のファイルが流れている。ダウンロードネタがなくなると、ある人は「コスプレ」ある人は「ゴスロリ」そしてまた別の人間は「トイレ盗撮」と、マニア魂を輝かせながら日夜ファイル収集に励んでいた。

　昔は「無臭性」と呼ばれる、モザイクのない映像が好まれたが、今はフェチの時代。「メイド」動画を探したり、ジャンルをしぼってシリーズをコンプリートするのがアツい時代になった。個人的には動画ではなくさらに容量の低い「オナニーボイス」と呼ばれるシリーズも興味があったのだが、なかなか同志は見つからなかった。

Appzの崩壊
―もう落とすアプリがない

　もともとＷａｒｅｚの中心だったアプリケーションは、マイクロソフトが次々にＯＳへと統合していったり、フリーソフトでことが足りるようになったりして、次第に売上げを落としていく。さらに、シェアウエアの台頭で、わざわざ高い市販ソフトを買う必要がなくなったこともあった。必要なソフトというのがある程度でそろい、例えば画像編集ツールならＰｈｏｔｏｓｈｏｐなど、トップシェアの定番ソフトしか買わなくなったことも起因するだろうが、とにかくソフトが売れなくなった。

　どれくらい売れないかというと、そこそこのソフトで１００本前後。もう商売になりゃしない。そんな数しか売れてないから、当然コピーだって新しいものが出回ることは少ない。おおよそ２００５年あたりに発売したもの以降は、ほとんどが出回っていないといっ

て過言ではないだろう。
　ということで、落とすものがなくってＡｐｐｚのＷａｒｅｚも次第に衰退していった。パソコンゲームもエロゲー以外は市場から消えていくし、Ｗｉｎｎｙ以後のファイル共有が勢いを失った時代は、パソコンのソフト自体が危機に瀕している。

ＢｉｔＴｏｒｒｅｎｔが来た！
――大きなファイルは中華のみなさんにお任せ

　ＢｉｔＴｏｒｒｅｎｔはファイル共有の効率性を重視したファイル共有プログラム。誰かが「Ｔｒａｃｋｅｒ」にファイルを登録することで、ファイルの公開が可能。ファイルをほしい人が、Ｔｒａｃｋｅｒにアクセスすると「Ｓｅｅｄ」というファイルが手に入り、ＢｉｔＴｏｒｒｅｎｔでは「Ｓｅｅｄ」情報を利用してダウンロードが開始される仕組みになっている。「Ｔｒａｃｋｅｒ」は中央サーバーみたいなものなので、Ｔｒａｃｋｅｒが起動している間しかダウンロードはできない。しかし、配布したいファイルを登録した人は、ある程度の間アップロードを行うだけで、あとは他の人たちが勝手にファイルをダウンロードしあってくれる仕組みになっている。
　海外のソフトウェアや、エミュレータのＲＯＭ、またゲームのパッチや日本のアニメなど、人気違法アイテムがダウンロードできるだけでなく、ＬｉｎｕｘのＩＳＯイメージの配布等、合法用途にもよく利用される。一番シェアのある「Ｂｉｔｃｏｍｅｔ」というＢｉｔＴｏｒｒｅｎｔのソフトでは、有名トラッカーがすでにリンクとして張られているので、ダウンロードするだけでいきなりソフト検索ができるという親切ぶりだ。

●Bitcomet

　ＢｉｔＴｏｒｒｅｎｔでは、今人気なのが「日本のＡＶ」だ。アップロードしているのは外人だが、例えば一部掲示板では、中国人がアップロードしたＢｉｔＴｏｒｒｅｎｔのＳｅｅｄが貼り付けられ

ることがあり、ダウンロードする分には言葉の苦労はない。
　ＢｉｔＴｏｒｒｅｎｔは他にも、海外Ｗａｒｅｚの入手やＡＶの入手によく利用される。アップロードしているのは主に中国人。ただしＡＶやアニメタイトルなど、もともと日本タイトルのものは強引に漢字を割り当てたりせず、そのまま日本語で公開してくれるので日本人にも優しいのだ。

●BitTorrent系のサイト

　また、中国では日本のＡＶ女優が公共キャンペーンのイメージキャラクターになるということもあったらしく、海外に行けば、アダルト文化は日本作品ばかりで、「アニメ」「ＡＶ」という映像文化だけは、世界的に大人気。外人の日本作品ファンの趣味嗜好も、日本人とあまり変わらないので、比較的レアな新作画像が頻繁に手に入る。
　さて、公開するのはたいてい外人だが、日本人はダウンロードするばかり。一応仕組み上、ダウンロードと同時にアップロードもしているので、落としっぱなしでないからいいけれど、新しいネタが登場しない、というのが非常に問題。また、ＢｉｔＴｏｒｒｅｎｔは、アップの負担もかなり大きいので、ものすごくトラフィックがかさむ。ちょっとダウンロードした後、うっかりＢｉｔＴｏｒｒｅｎｔを常駐しておいたら、ＷｉｎｎｙでなくＢｉｔＴｏｒｒｅｎｔのおかげで私もトラフィック過多となり、危うくアカウントを消されかけたこともある。
　エロ以外にも、アニメや、肥大化したＭＡＭＥなどのエミュレータＲＯＭをダウンロードするには最適だが、日本で使うにはトラフィックがやや怖い。でも、確実にファイルを入手できるので、用途によって使い分けるケースが多いようだ。

中華系WebWarez
——ゲームROMがざっくざく

一時は絶滅の危機に瀕したＷｅｂＷａｒｅｚも、自宅にサーバーが置けるようになったことなどで、比較的息を吹き返して元気になっている。といっても、それは海外、主に中国でのこと。海外では、容量の小さいものは、Ｗｅｂ上で堂々と配布している。表面上は「違法ファイルをここでダウンロードできるよ」と、案内的役割をしているだけということになっているが、落とせればどれも一緒だ。

例えば最近日々更新されているＮＤＳのＲＯＭや、なぜか日本のＭＰ３など、容量がコンパクトなものは、ファイル共有のネットワークをあさらなくても、Ｇｏｏｇｌｅを使って検索すればいい。中国語は「下裁」がダウンロードという意味。「ＤＳ　ＲＯＭＺ　下裁」と検索すれば、すぐにサイトが見つかってしまう。日本でしか配布されていない、もしくは日本人以外に意味のないソフトウェアでなければ、検索エンジンを利用するだけで、すぐにダウンロードできてしまう時代になったのだ。



●BitTrrentでダウンロードしたファイル



●中国のダウンロードサイトは日本のコンテンツだらけ

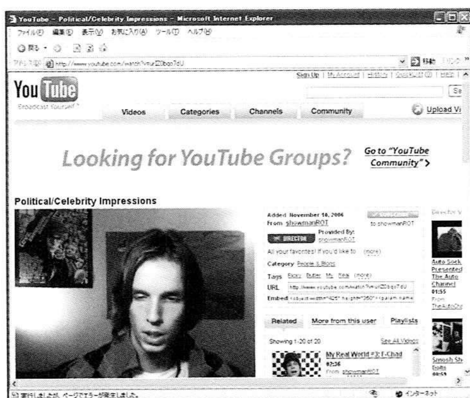
YouTubeで手軽に動画
所有する必要がなくなった暇つぶし用動画

2005年2月にサービスを開始したYouTubeは、ダウンロードを面倒くさがるライトユーザーに大きく支持されている。画質は決してよくないが、見たいものをすぐに見れる手軽さは、他のサービスにはない便利さだ。

主にYouTubeでは、エロはないけれど、ファイル共有で出回っていた「おもしろ動画」やニュースなどのキャプチャが中心に出回っている。ファイル共有時代に話題になった「ジャッカル」などもYouTubeで見ることができる。YouTubeは法律的なトラブルが多く、結果10分以上の動画はアップロードできなくなったが、それでもアニメなどは、2～3個に分割されアップロードされている。

アクセスすればいつでも動画を見ることができるので、別にダウンロードする必要はない。動画については、ついに所有する必要すらなくなったとも言えるだろう。

動画については、本当は、韓国のサイトが一番画質もよく量も充実しているのだが、ハングルでは日本人がファイルを検索することすらままならない。私も韓国人にリクエストすると見せてくれるその動画サイトに、本気で韓国語を勉強しようと思ったほどだ……。



●YouTube

違法コピーの終焉

——コピーされ尽くしたあとに残ったもの

ソフトウェアは、シェアウェアなどオンラインソフトに移行することで、ほとんどが出回らなくなったし、一部ソフトも海外から「ＢｉｔＴｏｒｒｅｎｔ」で簡単に手に入るようになった。音楽は「ｉＰｏｄ」の普及などで、新しい音楽の需要がなくなり、ジャンル自体が衰退してしまった。エミュレータは、過去のリソースがすべて出回ってしまい「データ」は、飽和状態となってしまった。唯一のリソース「動画」もＹｏｕＴｕｂｅの登場で「いつでも見れる」ことから、コピー、収集する必要がなってしまった。

これ以後、コピー職人たちは、一体何をコピーしていくのだろうか。パソコンの登場から３０年が経過し、今、いよいよコピー文化そのものが消えようとしているのではないか。

年表

【１９７５年】

１月

・米ＭＩＴＳ社が、世界初の一般消費者向けマイクロコンピュータ『Ａｌｔａｉｒ　８８００』発売

４月

・ビル・ゲイツがマイクロソフト社を設立

【１９７６年】

８月

・ＮＥＣ『ＴＫ—80』発売。但し完成品ではなく自作キット。互換パソコンも多数発売される

９月

・パソコン通信とパソコンがタダで触れるナイコンユーザーの聖地『Ｂｉｔ Ｉｎｎ』が開店

10月

・日本マイクロコンピュータ連盟、日本発のホビー・エレクトロニクス情報誌『Ｉ／Ｏ』創刊

【１９７７年】

１月

・『第一回マイクロコンピューターショー』が開催

４月

・Ａｐｐｌｅ『ＡｐｐｌｅⅡ』発売。この機械もまたコピーが多数出回る。モニタに接続でき、フロッピードライブまでつながる現在のパソコンのベースとなるようなマシンだった

６月

・アスキー出版『月刊アスキー』創刊。付録のソノシートに『ＢＡＳＩＣ』のプログラムが収録されるなど、話題に事欠かなかった

11月

・Ａｔａｒｉ『Ａｔａｒｉ　ＶｉｄｅｏＣｏｍｐｕｔｅｒＳｙｓｔｅｍ』を発売。カートリッジ式ゲーム機の元祖。１９９０年代『ＴＶＢＯＹ』というパチモノのゲーム内臓Ａｔａｒｉ互換機も出る

【１９７８年】

２月

・アメリカで世界最初のＢＢＳ『ＣＢＢＳ／Ｃｈｉｃａｇｏ』開局

９月

・日立『ベーシックマスター　ＭＢ—６８８０』発売

12月

・シャープ『ＭＺ—80Ｋ』を発売。以後ＭＺ—１２００までシリーズが続く

【１９７９年】

９月

・ＮＥＣ『ＰＣ—８００１』発売

【１９８０年】

【１９８１年】

１月

・ソニー『ＮＷＳ―８００（ＮＥＷＳ）』を発売

７月

・富士通『ＦＭ―８』発売

８月

・ＩＢＭ『ＩＢＭ―ＰＣ』発売

・ＩＢＭ―ＰＣ用基本ＯＳとしてマイクロソフト社『ＭＳ―ＤＯＳ Ｖｅｒ１・０』発売。当時あったＣＰ／Ｍと双璧を張る

12月

・ＮＥＣ『ＰＣ―６００１』発売。愛称『パピコン』。不気味にしゃべる『おしゃべり機能』が話題に

・ＮＥＣ『ＰＣ―８８０１』発売。ＳＲ以降とは大きく異なる

【１９８２年】

１月

・ゲームソフト流通会社および出版社として『株式会社ソフトバンク』設立

４月

・『Ｓｏｆｍａｐ』開店。当時はゲームレンタル屋

５月

・『日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会（現ＣＳＡＪ）』設立。以後ＡＣＣＳなどが本組織より独立してゆく

・ソフトバンク『Ｏｈ！ＭＺ』創刊。パソコンの回路図を掲載したり、かなり精力的な記事だった

・ソフトバンク『Ｏｈ！ＰＣ』創刊。ＰＣ６００１／８００１／８８０１／９８０１を扱うＮＥＣ専門誌

・マイクロソフト社『ＭＳ―ＤＯＳ Ｖｅｒ１・１／Ｖｅｒ１・２５』発売。Ｖｅｒ１・２５では、ＩＢＭブランドではなくマイクロソフトブランドとしてはじめて発売された

５月

・アスキー出版『ＬＯＧｉＮ』創刊。パソコン系ゲーム雑誌としてははじめての本

６月

・電波新聞社『マイコンＢＡＳＩＣマガジン』創刊。プログラム掲載系雑誌として以後長い歴史を持つ

７月

・徳間書店『テクノポリス』創刊

・ＥＰＳＯＮ『ＨＣ―20』発売。持運びできるハンドヘルドコンピュータとして発売された

８月

・トミー『ＴＰ１０００（ぴゅう太）』発売。おもちゃというアピールでのパソコン。日本語ベーシックが特徴的だった

・日本国内で日本人初となるパソコン通信局『ＭａｃＥｖｅｎｔ』が開局

・Ｃｏｍｍｏｄｏｒｅ『Ｃｏｍｍｏｄｏｒｅ64』発売

９月

・東芝『ＰＡＳＯＰＩＡ』発売。ＰＡＳＯＰＩＡはＭＳＸ規格のものもあるが、これは独自仕様

10月

・NEC『PC—9801』発売

・ソニーが民生用のCDプレイヤー『CDP101』を発売。すでにこの時650Mの大容量を持つ光メディアとしてのフォーマットが確立する

11月

・シャープ『X1』発売

・シャープ『MZ—700』発売。低解像度マシンだったが、プリンタ、カセットテープなども内蔵し、伝説のパソコンとして今も語り継がれる

・ソニー『SMC—70』発売

・富士通『FM—7』発売

12月

・アタリショック。Atariゲーム機のゲームの売上不振でゲーム市場自体が揺らぐ

・ソフトバンク『Oh!FM』創刊

【1983年】

3月

・NEC『PC—8001mkII』発売

・NEC『PC—8201』発売

・マイクロソフト社『MS—DOS Ver2.0』発売

5月

・新企画社『ポプコム』創刊

6月

・アスキーなどよりメーカー連名で『MSX』規格仕様発表

7月

・任天堂『ファミリーコンピュータ』発売

・セガ、自社で初となる家庭用ゲーム機『SG—1000』と同性能のパソコン『SC—3000』発売

10月

・アスキー出版『MSXマガジン』創刊

・NEC『PC—100』発売（型式PC—10000／京セラ、アスキーとの共同開発）Appleを意識した独自のGUIが特徴的だった

・マイクロソフト社『MS—DOS Ver2・1』発売

・工学社『PiO』創刊

・シャープ『X1D』発売（FDD搭載）

11月

・NEC『PC—6601』発売。PC—6000互換でFDDを装備していた

・NEC『PC—8801mkII』発売

・徳間書店『コンプティーク』創刊

・ソフトバンク『Oh!PASOPIA』創刊

・ソフトバンク『Oh!HC』創刊

12月

・『コミックマーケット25』にて同人ソフトが初登場

【1984年】

1月

・Apple『Macintosh』発売

3月

・マイクロソフト社『MS—DOS Ver2・11』発売。以後のMS—DOSの標準バージョンとなる

５月
・富士通『ＦＭ—77』発売
・日立『Ｓ1』発売
・シャープ『ＭＺ—１５００』発売
６月
・任天堂『ファミリーベーシック』発売
・ＮＥＣ『ＰＣ—６００１ｍｋＩＩＳＲ』発売
７月
・セガ『ＳＣ１０００　II』発売
・エポック『スーパーカセットビジョン』発売
８月
・マイクロソフト社『ＭＳ—ＤＯＳ　Ｖｅｒ３・０』発売
・日本ソフトバンク『Ｏｈ！ＨｉＴＢｉＴ』創刊
９月
・パックマンにより映画の著作権を主張した、ソフトウェアの著作権をめぐる裁判に判決がでる（9／28）
10月
・ＪｕＮｅｔの運用開始
・シャープ『Ｘ１ｔｕｒｂｏ』発売
・ＩＢＭ『ＰＣ／ＪＸ』発売。通称ＩＢＭ—ＪＸ。日本語対応をウリにしたが漢字ＶＲＡＭはない
・ＭＳＸの低価格普及モデル、カシオ『ＰＶ—７』を２９８００円で発売
11月
・マイクロソフト社『ＭＳ—ＤＯＳ　Ｖｅｒ３・１』発売
・ＮＥＣ、Ｍｒ・ＰＣや六本木パソコンなどの愛称を持つ『ＰＣ—６６０１ＳＲ』発売

【1985年】

１月
・ＮＥＣ『ＰＣ—８００１ｍｋIIＳＲ』発売。以後ＰＣ88のゲームは本機種以降の対応となる
・シャープ『Ｘ１ｔｕｒｂｏ　II』発売
３月
・長い試験運用を経て『アスキーネット』開局
５月
・『ＭＳＸ２』規格仕様発表。ＭＳＸ２では、ＦＳ５５００Ｆ２／ＨＢＩ—Ｆ９００／ＨＣ95といったＭＳＸ最高級機も発売される
・ＮＥＣ、98シリーズ初のｉ８０２８６機となる『ＰＣ—98ＸＡ』発売。ハイレゾ専用機だったため、多機種とソフトの互換性はなかった
７月
・ＮＥＣ、５インチ２ＨＤ／２ＤＤ自動切換え型ＦＤＤを搭載した『ＰＣ—９８０１ＶＭ』発売。以後のスタンダードとなる
・三才ブックス『バックアップ活用テクニック』創刊
10月
・富士通『ＦＭ77ＡＶ』シリーズ発売
・セガ『セガ・マークIII』発売
・マイクロソフト社『ＭＳ—ＤＯＳ　Ｖｅｒ２・２５』発売
・マイクロステーション『ＲＡＴＳ＆ＳＴＡＲ　ｖ２・０』発売
・ソフパル『ＥＸＰＥＲＴ88』発売
11月
・マイクロソフト社『Ｍｉｃｒｏｓｏｆｔ　Ｗｉｎｄｏｗｓ　１・０』発売

【1986年】

1月

・MacintoshのSystem3・0を日本語対応にした『漢字Talk1・0』が生まれる

2月

・任天堂『ディスクシステム』発売
・ソフトベンダーTAKERU、パソコンソフトの自動販売サービスを開始

3月

・MSX専用の画像ベースの有料ネットワーク『theLINKS』開局

4月

・『PC―VAN』開局
・バックアップ活用テクニックにてマイクロデータの『アインシュタイン』が広告掲載

5月

・パソコン通信BBS『Natsume―Net』開局。以後大手BBSとして君臨する

6月

・シャープ『ツインファミコン』発売
・アニメ好きの聖地となったパソコン通信BBS『Mapletown Network』開局

7月

・シャープ『X1G』発売

9月

・BBSにファイルを上げるためのバイナリテキストエンコーダ『ish』が登場
・日本文芸社『Hacker』創刊。以後コピーなどのハード紹介などで一世を風靡

10月

・工学社『PiO』休刊
・『MZ2500』シリーズ発売。MZ80B/MZ2000などと互換性を残し、さらにMS―DOSやPC98との互換性もあった

11月

・シャープ『X1turbo III』発売
・ソフトタウン『NEW TYPE X―1』発売
・京都メディア、バックアップツール『THE FILE MASTER FM―7』発売

12月

・シャープ『X1turboZ』発売。X1としては最高スペックを誇る高級機で、デザインなどは以後X68000に継承される
・日本ソフトバンク『Oh!HiTBiT』休刊
・NEC『PC―98XL』発売

【1987年】

?月

・ソフトバンク『Oh!HC』休刊

2月

・大都マイコンシステム、コピーツール『ROM HUNTER MK2』を発売
・京都メディア、バックアップツール『THE FILE MASTER 98』発売
・バックアップ活用テクニックにてソフトタウンの『ナポレオン』が広告初掲載
・Commodore『AMIGA 500』を発表

3月
・NEC、Z80互換モードを持つハイブリッドV30マシン『PC―88VA』発売。基本OSはMS―DOS互換の『PC―Engine』
・シャープ『X68000』発売
・徳間書店インターメディア『MSX　FAN』創刊

4月
・EPSON『PC―286』発売。PC98の互換機で『国民機』として一世を風靡。286とついているがCPUは286ではない
・マイクロソフト社『MS―DOS　Ver3・3』発売
・有料パソコン通信BBS『NIFTY―Serve』開局

7月
・大陸書房／マイクロデザイン『MSX応援団』創刊
・ナツメ社、多回線ホストプログラム『BIG―Model』発売
・ソフトバンク『Oh!PASOPIA』休刊

9月
・電波新聞社『BBS電話帳』の秋号を発行

10月
・セガ『マスターシステム』発売。同時にセガマーク3用FM音源ユニットなども発売される
・NECホームエレクトロニクス『PCエンジン』発売。ハードは実質ハドソンが開発
・パソコン通信BBS『HABATAKI―NET』(後の『東京BBS』)開局
・NEC、サウンド機能を大幅に強化した『PC―8801FA』発売

11月
・雑誌『Oh!MZ』が『Oh!X』に誌名変更(12月号より)
・NEC初のラップトップPC『PC―98LT』発売
・EPSON、PC―98との完全互換のラップトップ型PC『PC―286L』発売。Lスロットを搭載
・京都メディア、バックアップツール『THE　FILE　MASTER　X―1』『THE　FILE　MASTER　X68000』発売

12月
・シャープPCエンジン内臓の『X1　twin』発売
・シャープ『X1turboZ　II』発売
・マイクロソフト社『Microsoft　Windows　2・0』発売。国内ではPC98で動作可能

【1988年】

2月
・ソフトタウン『NEW　TYPE　88』発売
・バックアップ活用テクニックにソフパルのCOPY　AIDシリーズ『影武写』『天下無敵』『Back　Up　Pro―68K』の広告が初掲載される

3月
・技術評論社、通信ソフト『CCT―98　II』発売。通信中エディタが使えることからユーザーに支持される

4月
・パソコン通信BBS『CAT―NET』開局

5月
・満開製作所『月刊電脳倶楽部』創刊
・京都メディア、バックアップツール『THE　FILE　MASTER　MSX2』発売

7月
・NEC『PC9801RA』発売。80386DX搭載で、以後CPU拡張などでWindows95時代まで利用できるオトクな機械だった

8月
・大陸書房／マイクロデザイン『MSX応援団』休刊
9月
・『MSX2+』規格仕様発表
・フリーの通信ソフト『WTERM』登場
10月
・セガ『メガドライブ』発売
11月
・富士通、FM7シリーズ最終期『FM77AV40SX』発売。見た目で墓石パソコンと呼ばれることもあった
12月
・圧縮技術『LHArc』登場。以後LHAとなる
・シャープ『X1turboZ Ⅲ』発売。X1シリーズ最終モデル
・NECホームエレクトロニクス『CD―ROM2』発売

【1989年】

2月
・富士通『FM TOWNS』発売
3月
・アスキー『MSX―TERM』発売
4月
・任天堂『ゲームボーイ』発売
5月
・フリーソフトのファイラー『FD』登場
・下石システム開発、バックアップツール『FORMIRA 68K』発売
6月
・NEC、PC―98とPC―88、両方のソフトが動く『PC―98DO』発売
7月
・NTTが東京23区を対象に『ダイヤルQ2』サービスを開始
9月
・東芝『DynaBook』発売（世界初のノートパソコン）
・EPSON『PC―286NOTE executive』発売
・NEXT『NeXTSTEP』発売
10月
・NEXT『NeXT』発売
・アスキー出版『EYE―COM（現『週間アスキー』の母体）』創刊
・Appleから初のバッテリ駆動で持ち運びを想定した重さ7キロ超の『Macintosh Portable』発売
11月
・NECホームエレクトロニクス『PCエンジンシャトル』発売
・NEC『PC88mc』発売。CD―ROMを搭載するが、事実上PC88最後のモデルとなる
12月
・NECホームエレクトロニクス『PCエンジンコアグラフィックス』発売
・NECホームエレクトロニクス『PCエンジンスーパーグラフィックス』発売
・日本文芸社『Hacker』休刊
・画像フォーマット『MAKI』登場

【1990年】

2月
・NEC『PC―H98 model70』発売

4月
・『ねっとわーく・ぴんく』開局
・ＳＮＫ『ネオジオ』を一般市場にて発売

5月
・マイクロソフト社『Ｍｉｃｒｏｓｏｆｔ　Ｗｉｎｄｏｗｓ　３・０』発売
（日本語版は1991年1月）
・ペイントソフト『似非キース』登場

7月
・『日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会』から『ソフトウェア法的保護監視機構（現ＡＣＣＳ）』が独立

8月
・下石システム開発、バックアップツール『ＦＯＲＭＵＲＡ　ＭＳＸ２+』発売

9月
・『ＭＳＸ　ＴｕｒｂｏＲ』規格仕様発表
・ＥＰＳＯＮ『ＰＣ―２８６Ｃ』発売。愛称『ＰＣ―ＣＬＵＢ』
・ＮＥＣ『ＰＣ―Ｈ98　ｍｏｄｅｌ１００』発売。98シリーズ初の４８６ＤＸ搭載で販売価格２１５万円
・雑誌『Ｏｈ！ＦＭ』が『Ｏｈ！ＦＭＴＯＷＮＳ』に誌名変更

10月
・セガ『ゲームギア』発売
・ＮＥＣ『ＰＣ―98ＤＯ+』発売。ＰＣ88シリーズの新機種はここが最後となる
・ＮＥＣ、内部はＰＣ98ＬＴ互換だが、ハンディサイズまで小型化した『ＰＣ―98ＨＡ』発売
・天使たちの午後III番外編発売。本ソフトはソフ倫摘発のきっかけとなる

11月
・任天堂『スーパーファミコン』発売

12月
・ＦＣ―Ｈ98　ｍｏｄｅｌ１００』発売
・ＥＰＳＯＮ、ＥＧＣ搭載機『ＰＣ―３８６Ｓ』発売
・ＮＥＣホームエレクトロニクス『ＰＣエンジンＧＴ』発売

【1991年】

1月
・ＮＥＣ『ＰＣ―９８０１ＤＡ』発売

2月
・画像フォーマット『ＭＡＧ』登場
・同人誌を扱う書店の一部が一斉摘発を受ける

3月
・ＤＯＳ／Ｖの規格を制定するＯＡＤＧ協議会発足

5月
・セガ『テラドライブ』発売

6月
・マイクロソフト社『ＭＳ―ＤＯＳ　Ｖｅｒ５・０』発売
・ＮＥＣホームエレクトロニクス『ＰＣエンジンコアグラフィックスII』発売
・ＮｉｆｔｙＳｅｒｖｅ『シェアウェア送金代行システム』サービスを開始

7月
・ＪＡＳＲＡＣが新たに著作権使用料を制定。この煽りを受けてパソコン通信上でやり取りされていたＭＩＤＩデータの自由配布の終了のきっかけに
・天使たちの午後IV～ゆう子～発売。ソフ倫立ち上げのきっかけとなる

8月
・ペイントソフト『まぐろペイントシステム（ＭＰＳ）』登場

9月
・ＮＥＣホームエレクトロニクス『ＰＣエンジンＤｕｏ』発売
10月
・『ジュネット』の運用が終了し、『インターネット』が運用開始
・ソフ倫立ち上げのきっかけとなる『沙織～美少女達の館～』（Ｘ指定／フェアリーテール）発売（10／18発売）
11月
・富士通『ＦＭ　ＴＯＷＮＳ　II』発売
・京都でＰＣの18禁ゲームを万引きした少年が逮捕され、万引きされたゲームの製造メーカーが『猥褻図画販売目的所持』で摘発される
・ＪＡＳＴ及びフェアリーテールが摘発
12月
・ＭＳＸ最終機種『ＦＳ―Ａ１ＧＴ』発売
・ＮＥＣ『ＰＣ―Ｈ98　ｍｏｄｅｌ80／90』発売
・セガ『メガＣＤ』発売
・ＮＥＣホームエレクトロニクス『ＳＵＰＥＲ　ＣＤ―ＲＯＭ２』発売
・ＮＥＣホームエレクトロニクス『ＰＣエンジンＬＴ』発売（定価９万９０００円の史上最高値のコンシューマゲーム機）
・パソコン通信ＢＢＳ『ゆいＮＥＴ』開局

【1992年】

・任天堂が『ディスクライター』を全回収し、サービス終了
・パソコン通信全盛。ホストは全国に１０００局を超える
・Ｓｐｏｒｔｓｔｅｒの共同購入が流行する
1月
・ＮＥＣ、ｉ４８６ＳＸ　ＣＰＵを初搭載した『ＰＣ―９８０１ＦＡ』発売
2月
・バックアップ活用テクニックにてＸ６８０００の『ＡＬＴＡネット』の連載開始。俗にいう美浜系
3月
・ＮＥＣ『ＯＰ―98／Ｘ10Ｈ』発売
4月
・マイクロソフト社『Ｍｉｃｒｏｓｏｆｔ　Ｗｉｎｄｏｗｓ　３・１』発売（日本語版は１９９３年５月）
5月
・アスキー出版『ＭＳＸマガジン』休刊
6月
・ＥＰＳＯＮ『ＰＣ―４８６ＧＦ／ＧＲ』発売。クロックアップで話題となった
10月
・パソコンの低価格化の引き金となる『コンパックショック』が発生
・『コンピュータソフトウェア倫理機構』設立
・ＮＥＣ『ＰＣ―９８２１』発売（初代21／愛称98マルチ／ロゴ表記はｍＵＬＴｉ）

【1993年】

1月
・パソコン通信ＢＢＳ『東京がらくた工房』開局
2月
・富士通『ＦＭ　ＴＯＷＮＳ　マーティー』発売（ゲーム機に対抗できる簡易なゲーム用パソコンというスタンス）
3月
・シャープ『Ｘ６８０３０』発売

・NECホームエレクトロニクス『PCエンジン DUO―R』発売
・マイクロソフト社『MS―DOS Ver6・0』発売
・マイクロソフト社『Microsoft Windows NT3・1』発売
・パソコン通信BBS『ZOB Station BBS』がテスト運用開始

4月
・セガ『メガドライブ2/メガCD2』発売。小型化モデル
・Atari『Jaguar』発売

5月
・『不正競争防止法』成立

6月
・セガトイズ『キッズコミュニケーション PICO』発売。中身はメガドライブだった

7月
・株式会社シーラボ、まぐろペイントシステムを基にしたペイントソフト『マルチペイント』を発売
・技術評論社『CCT/V』発売
・NEC『PC―9801P』発売(液晶モニタ上をスタイラスペンを用いて操作)
・EPSON『PC―486PT』発売。ペンタイプの液晶モデルだが、既存のPC98と高い互換性を持ち、携帯性も以後のノートパソコンよりも高く、広く支持される

9月
・パソコン通信BBS『センターネット』開局

10月
・富士通、カーナビゲーション機能を備えたTOWNS互換機『カーマーティー』発売

11月
・富士通『FM TOWNSII MX/MA/ME』発売(ハイレゾ対応/白TOWNS)
・マイクロソフト社『MS―DOS Ver6・2』発売

【1994年】

?月
・『FTPSearch』サービス開始

1月
・NEC『PC―9821Ce2/Cs2』発売
・バックアップ活用テクニックにてGADGETの『vəːrtʃuəl II(バーチャルツー)』が広告掲載

2月
・マイクロソフト社『MS―DOS Ver6・21』発売

3月
・松下電器『3DO REAL』発売
・徳間書店『テクノポリス』休刊
・新企画社『ポプコム』休刊

4月
・『Yahoo!』の前身となる『Jerry's Guide to the World Wide Web』が開始

5月
・NEC『PC―9821An』発売(A―MATE系最上位機種/Pentium搭載により、CPU換装による改造が注目)
・ISP『IIJ』がダイアルアップIP接続サービスを開始。月額2000円

6月
・任天堂『スーパーゲームボーイ』発売

・ＮＥＣホームエレクトロニクス『ＰＣエンジン　ＤＵＯ—ＲＸ』発売
・マイクロソフト社『ＭＳ—ＤＯＳ　Ｖｅｒ６・２２』発売
・『ＳＦＣ研究会』が雑誌に広告を打つ
・Ｓｐｏｒｔｓｔｅｒ　２８８モデム出荷開始

9月

・ＳＮＫ『ネオジオＣＤ』発売
・バンダイ『プレイディア』発売
・年額2万円の定額制ＩＳＰ『ベッコアメ』がサービス開始
・スーパーファミコンのアダルトソフト『ＳＭ調教師瞳』発売
・マイクロソフト社『Ｍｉｃｒｏｓｏｆｔ　Ｗｉｎｄｏｗｓ　ＮＴ３・５』発売

10月

・『ｔｈｅＬＩＮＫＳ』サービス終了
・ＮＥＣ『ＰＣ—９８２１Ａｓ３／Ａｐ３』発売。Ａ—ＭＡＴＥ最終シリーズとなる
・ＮＥＣ『ＰＣ—９８２１Ｃｘ／Ｃｆ／Ｃｂ』発売。マルチメディアＣａｎＢｅシリーズの登場
・三洋電機『３ＤＯ　ＴＲＹ』発売
・ＩＳＰ『ラピドシステムズ（リムネット）』が月額１８００円定額制でサービス開始

11月

・セガ『セガサターン』発売
・日本ビクター『Ｖサターン』発売
・日立製作所『ハイサターン』発売
・松下電器『３ＤＯ　ＲＥＡＬ　II』発売

12月

・ＳＣＥＩ『プレイステーション』発売
・セガ『ＳＵＰＥＲ　32Ｘ』発売
・ＮＥＣホームエレクトロニクス『ＰＣ—ＦＸ』発売

【1995年】

・ＣＤ—Ｒが市場に登場。後のコピー文化に多大に影響を与える

1月

・ＰＣエンジンで初にして唯一の18禁ソフト『セクシーアイドル麻雀　野球拳の詩』発売

2月

・富士通『ＦＭ　ＴＯＷＮＳII　ｍｏｄｅｌ　ＳＮ』発売。ＴＯＷＮＳシリーズ最初で最後のノートパソコン

3月

・オウム真理教による無差別テロ『地下鉄サリン事件』

4月

・パソコン通信ＢＢＳ『地上の楽園』開局

5月

・マイクロソフト社『Ｍｉｃｒｏｓｏｆｔ　Ｗｉｎｄｏｗｓ　ＮＴ３・５１』発売

6月

・ＥＰＳＯＮ、ＰＣ98互換機の最終モデル『ＰＣ—５８６ＲＪ』発売

7月

・徳間書店インターメディア『ＭＳＸ　ＦＡＮ』休刊
・任天堂『バーチャルボーイ』発売
・ＭＰ3のエンコーダの元祖、ＩＩＳのＭＰ3エンコーダが登場する
・富士通『ＦＭ　ＴＯＷＮＳII　Ｆｒｅｓｈ—ＦＳ／ＦＴ』発売。ＦＭ—ＴＯＷＮＳ最終機となる

8月

・ＮＴＴ『テレホーダイ』サービス開始
・マイクロソフト社『Ｍｉｃｒｏｓｏｆｔ　Ｗｉｎｄｏｗｓ　95』発売（日本

語版は11月）
・Ｗｉｎｄｏｗｓ95の拡張ディスク『Ｍｉｃｒｏｓｏｆｔ　Ｐｌｕｓ！　ｆｏｒ　Ｗｉｎｄｏｗｓ95』に『Ｉｎｔｅｒｎｅｔ　Ｅｘｐｌｏｒｅｒ　１・０』が付属

11月
・ＮＥＣ『ＰＣ―９８２１Ｖ７』発売。低価格モデルであるＶＡＬＵＥＳＴＡＲシリーズの始まり
・雑誌『Ｏｈ！Ｘ』休刊
・ＮＩＦＴＹ―Ｓｅｒｖｅ内に『あやしいワールド』が開設
・富士通『ＦＭＶ―ＴＯＷＮＳ』発売

12月
・ＮＥＣホームエレクトロニクス、ＰＣ98／ＤＯＳＶでＦＸのゲームが遊べる／開発できる『ＰＣ―ＦＸＧＡ』発売

【1996年】

?月
・Ｒｅｇｅｔ公開

1月
・雑誌『Ｏｈ！ＦＭＴＯＷＮＳ』休刊

6月
・任天堂『ＮＩＮＴＥＮＤＯ64』発売
・バンダイデジタルエンターテイメント『ピピンアットマーク』発売。Ｍａｃ互換のゲーム機だが非常に高額だったのに加え通販専用機であったことから普及せず

8月
・マイクロソフト社『Ｍｉｃｒｏｓｏｆｔ　Ｗｉｎｄｏｗｓ　ＮＴ４・０』発売

11月
・ＤＵＩＰ告知掲示板『粋』開設

12月
・ＭａｃＷａｒｅｚＢＢＳ『Ｗ＠ｒ３ＺＢＢＳ』開設
・ＳＮＫ『ネオジオＣＤ―Ｚ』発売

【1997年】

1月
・Ａｐｐｌｅ『ＭａｃＯＳ　７・６』発売。ＯＳの対応言語に日本語がはじめて組み込まれる

2月
・ソフトベンダーＴＡＫＥＲＵ、パソコンソフトの自動販売のサービス終了
・シェアウェア作家協会発足

3月
・『ｇｏｏ．ｎｅ．ｊｐ』サービス公開

4月
・海外のファミコンエミュレータ『ＮＥＳｔｉｃｌｅ』のバージョン２が登場

5月
・アスキー『週刊アスキー』創刊
・ＩＢＭが開発したチェス専用のスーパーコンピュータ『Ｄｅｅｐ　Ｂｌｕｅ』がチェス世界チャンピオン『ガルリ・カスパロフ』に勝利

7月
・仮想ＣＤドライブソフト『ＣＤ革命ヴァーチャル』が登場
・富士通『ＦＭＶ―ＴＯＷＮＳ　ＭｏｄｅｌＨ20』発売。Ｔｏｗｎｓシリーズの終焉

8月
・『アスキーネット』サービス終了

・『Natsume―Net』サービス終了。会員は『ネットコンプレックスネット』に引き継がれる

9月

・アスキー『週刊アスキー』休刊
・ローソンにてゲーム書き換えサービス『ニンテンドウパワー』開始
・Apple『PowerMacintosh』発売。CPUが68000系からPowerPCへと移行する
・Getright　Ver2・11日本語版公開

10月

・NEC『初代PC98―NXシリーズ』発売。設計にIntelが加わり、NECの独自性が失われる

11月

・アスキー、雑誌『EYE―COM』が『週刊アスキー』に誌名変更し、週刊誌に

12月

・『携速95』発売
・『CARJ』シリアルをまとめたシリアル集の配布を開始する

【1998年】

中期

・ファミコン決死隊活動開始

1月

・任天堂『スーパーゲームボーイ2』発売（通信コネクタを追加）

3月

・任天堂『スーパーファミコン　ジュニア』発売

5月

・初のMP3プレイヤーMPMAN日本上陸。価格は32Mで39800円

6月

・セイコーインスツルメンツ、腕時計型パソコン『Ruputer』発売
・EAC発表

7月

・マイクロソフト社『Microsoft　Windows　98』発売

8月

・Apple『iMac』発売

9月

・『Google』がサービス公開

10月

・任天堂『ゲームボーイカラー』発売
・海外でPCにバンドルされたWindows95の返金が初めて受理される

11月

・セガ『ドリームキャスト』発売
・雑誌『Oh!X』復刊
・PSゲーム『ポポローグ』にてプロテクト『レッドハンドプロテクト』がPS史上初めて施される
・偽装ファイルのチェックソフト『極窓』ホームページ開設

【1999年】

夏頃

・発売前のゲームがファイル共有ソフト上で確認される

1月

・『Napstar』発表

3月
・バンダイ『ワンダースワン』発売
5月
・掲示板サイトあめぞうの避難所として西村博之(ひろゆき)が『2ちゃんねる』を創設
・CD2WAV『コピープロテクション等技術的保護手段の回避に係る規制』に抵触する恐れがあるため、配布停止
9月
・マイクロソフト社『Microsoft Windows 98SE』発売
・台湾で台湾大地震発生
・ソフトバンクパブリッシング『ネットランナー』創刊
・国産ダウンローダ『Iria』配布開始
・長野県のJANISが専用電話回線を利用して1・5MのADSLサービスを開始
10月
・商業ADSLの草分け的存在『東京めたりっく通信』がサービス開始を発表と共に募集を開始
・『コンテンツ事業の存続を危うくする管理技術を無効化する迂回機器、プログラムの取引』を禁止する内容で『不正競争防止法』が改正
11月
・当時15歳でノルウェー在住のヨン・ヨハンセンが『DeCSS』を発表
・CDex登場
12月
・任天堂『64DD』発売。ただし初期は通販のみの会員制サービスだった
・オンラインストレージサービスの大手『米・i—Drive』がサービスを開始

【2000年】

・ゲームバブル真っ盛り
1月
・『東京めたりっく通信』が一般電話回線を利用してのADSLサービス
2月
・マイクロソフト社『Microsoft Windows 2000』発売
・2000年問題で2/29を閏年として処理していない一部の端末が暴走して問題に
・『ファミコン決死隊』がファミコンで発売した全ROMデータの収集を達成
3月
・P2Pソフト『Gnutella』公開。Napsterのように中央サーバを持たないので法的リスクが低い。WinAMPチームによるものだが1日で公開停止。しかしGNUライセンスであったため、他の人間が開発を引き継ぎ、以後『Gnutella』系ソフトウェアが多数登場する
・SCEI『プレイステーション2』発売
・WAREZサイト『あゆのページ』開設
4月
・バンド『メタリカ』がNapster社とNapsterを禁止措置していなかった学校3校を相手に提訴
5月
・外付けHDDケース『RX—35F』発売
・NEC、PC—9821シリーズデスクトップモデル最終機種である『PC—21Ra43』発売
・ソリバダ(韓国)リリース
6月
・UTOPIA　ドリームキャスト用ブートローダー発表

・『あゆ板』が登場
・ストレージサービス専用ダウンローダ『NetDupe』登場

7月
・Napster社がRIAA(全米レコード工業会)から北カリフォルニア連邦地裁に提訴
・SCEI『PS One』発売
・ファイル共有ソフト『KaZaa』登場
・『ファミコン決死隊』のメンバーが逮捕

8月
・満開製作所『月刊電脳倶楽部』休刊
・Apple『G4 Cube』発売。目の前を通ると電源が入る、ユーザーの意思とは関係なく電源が切れるなど、気まぐれなマックとしてマックユーザーに激しく支持される

9月
・マイクロソフト社『Microsoft Windows Me』発売

10月
・DaemonToolsVer2・3が窓の杜で紹介され、日本での利用者が増える
・『WinMX1 Beta1』WinMX1 Beta1 公開開始
・『DVD Dectrypter』登場

12月
・バンダイ『ワンダースワンカラー』発売
・2ちゃんねるに『ダウンロードソフト板』が生まれる
・NTT『フレッツADSL』サービスを開始

【2001年】

・『BitTorrent』の仕様が公開。互換クライアントが数々発表される

3月
・任天堂『ゲームボーイアドバンス』発売
・Apple『MacOS X』発売
・CDバックアップツール『CloneCD』がライティングソフトのシェアを取る
・『Kazza』が登場し、新たなP2Pソフトとして注目を浴びる

4月
・『PC-VAN』サービス終了

5月
・『Xoom』サービス終了

6月
・『WinMX2・6』公開開始
・米i-Drive、オンラインストレージサービス終了
・『ネットランナー』が紙面をビジネス向けからアングラ向けにリニューアル創刊
・ソフトバンクグループ、東京めたりっく通信を買収
・Yahoo!BBサービス開始

7月
・Bフレッツサービス開始

8月
・NECのサービスセンター『Bit-INN東京』が閉鎖。後に『パーソナルコンピュータ発祥の地』のプレートが設置される

9月
・任天堂『ニンテンドーゲームキューブ』発売

10月
・マイクロソフト社『Microsoft Windows XP』発売
・CloneCD3 日本語版発売
・apple『iPod』発表

11月

・株式会社ウエストサイドがテクモ株式会社にＤＯＡ２の改変ツール（通称裸パッチ）に対して提訴（11／7）

・『ラグナロクオンライン』が韓国にてβ版サービスを開始

12月

・松下電器、ゲームキューブ互換のＤＶＤ再生可能な機種『ＤＶＤ　ＧＡＭＥ　ＰＬＡＹＥＲ　”Ｑ“』

【2002年】

2月

・マイクロソフト社『Ｘｂｏｘ』日本発売

3月

・エイベックス、初のＣＣＣＤ採用

・Ａｖｅｘが国内産ＣＣＣＤ第一弾となるＢｏＡ『Ｅｖｅｒｙ　Ｈｅａｒｔ—ミンナノキモチ—』を発売

4月

・2ちゃんねるダウンロードソフト板にて『Ｗｉｎｎｙ』の開発スタート

5月

・ＷｉｎＭＸで初の逮捕者。ビジネスソフトを配布していた容疑

・海外で主流だったｅＤｏｎｋｅｙ２０００のプロトコル『ｅｄ２ｋ』を利用したファイル交換ソフト『ｅＭｕｌｅ』のプロジェクトがスタート

7月

・Ｎａｐｓｔａｒ社破産。後にブランドだけ残り合法サービスとして展開される

・バンダイ『スワンクリスタル』発売。ワンダースワン最後の機種。ＳａＧａなど名作も発売されるがイマイチ振るわず

8月

・ＧＢ／ＳＦＣのゲームがコンビニで買える『ニンテンドウパワー』がローソンでの店頭サービスを終了し、以後営業所のみのサービスとなる

・月額最高１０００円の低価格プロバイダ『ＢＢエキサイト』がサービス開始。トラフィック規制も緩めで回線速度も速いことから一躍人気に

9月

・ＷｉｎＭＸ２・６のＷｉｎＭＸ　Ｐｅｅｒ　Ｎｅｔｗｏｒｋｉｎｇ　Ｐｒｏｔｏｃｏｌのサービスが一端停止。以後有志により復活するが、ＷｉｎＭＸ自体が下火になっていく

12月

・日本産Ｏｐｅｎｎａｐクライアント『うたたね』が公開される

・東京で『最後のレンタル屋』と言われた『ＳＯＦＴＲＯＰ』が閉店

【2003年】

2月

・この頃『マンガミーヤ』登場

・映画のＤＶＤが爆発的に売れ始める

3月

・任天堂『ゲームボーイアドバンスＳＰ』発売

4月

・Ｙａｈｏｏ！ＢＢが東京／名古屋／大阪めたりっく通信の3社を吸収

・マイクロソフト社『Ｍｉｃｒｏｓｏｆｔ　Ｗｉｎｄｏｗｓ　Ｓｅｒｖｅｒ　２００３』発売

7月

・電波新聞社『マイコンＢＡＳＩＣマガジン』休刊

・『ＤＶＤ　Ｓｈｒｉｎｋ』登場

・シェアステージで著作権法違反者が初摘発

5月

・『個人情報保護法』成立。施行は2005年4月から

8月

・PS2でメモリーカード上にあるソフトが起動できるバグが発見される。以後PS2のコピーが始まる

9月

・『ファミリーコンピュータ』『スーパーファミコン』の生産終了

・PC9801シリーズ、製造を終了

10月

・ソニー・レーベルゲートCD採用

・Napstar社、有料音楽配信サービスを開始

・ぷらら、『Winny』や『Win—MX』のトラフィック制御を11月より開始(10／20)

11月

・『iTunes』のWindows版が登場

・Winny利用者が著作権法違反で初逮捕

【2004年】

3月

・インターネット上でWinnyを媒介したAntinnyウイルス、通称『キンタマウイルス』が猛威を奮い始める

5月

・Winny作者金子勇氏が著作権法違反幇助の罪で逮捕

・『プレイステーション』の全世界累計生産出荷台数が1億台を突破(PS　One含む)

9月

・DOA2の改造訴訟でテクモ側が勝訴

10月

・大手CDメーカーがCCCDの採用を段階的に解除していくように

11月

・マンションタイプの光接続も1ギガ回線を使用するように

12月

・任天堂『ニンテンドーDS』発売

・SCEI『プレイステーション・ポータブル』発売

【2005年】

?月

・DVD—Rの単価が30円付近まで落ちる

2月

・YouTubeサービス開始

3月

・『NiftyServe』フォーラムやBBSなどのサービスが終了

9月

・WinMXの全ネットワークが閉鎖

・任天堂『ゲームボーイミクロ』発売

・自動ポート開放ツール『UPnPCJ』が登場

11月

・『プレイステーション2』の全世界累計生産出荷台数が1億台を突破

・インターネット上でWarezを販売していた『サイバーユーキ』が逮捕される

12月

・マイクロソフト社『Xbox　360』日本発売

・DaemonToolsVer4・0公開。Adwareが導入される

【2006年】

・光ケーブルによるインターネットが本格化。と同時に各プロバイダのファイル共有ソフトに対する帯域制限規制が全国で行われるようになる

2月

・インターネット上で数万冊のマンガを公開していた『464・jp』が著作権者から訴えられ閉鎖

3月

・任天堂『ニンテンドーDS　Lite』発売。あまりの人気に以後1年以上、本体が手に入らない状態が続く

・最後の有料パソコン通信。『Nifty―Serve』がサービス終了。過去ログなどはすべて破棄される

4月

・コーエーネットがゲームレンタル事業『RteNet』を開始すると発表

6月

・マンガミーヤGPLライセンスの不具合により公開停止

7月

・アスキー『月刊アスキー』臨時休刊

10月

・Napstar社、日本での有料音楽配信サービス開始。日本ではNTTドコモとタワーレコードの合弁で事業展開。主に海外の音楽10万曲以上を月額固定で聞き放題のサービス

・アスキー『月刊アスキー』新装刊。すでにパソコン雑誌ではなくなっていた

11月

・SCEI『プレイステーション3』発売。本体価格の倍程度まで値段があがるが、ゲームタイトルの不足などから値段はあっという間に下落する

12月

・任天堂『Wii』発売

・XBOX360、DVDドライブにパッチを当てることでコピーソフトが起動する方法が公開される

【2007年】

1月

・マイクロソフト社『Microsoft　Windows　Vista』日本国内でも発売

・PS3を使ったBlue―rayの複製方法が発見される

・大手TrackerサイトPiratebay、シーランド公国の買収に名乗りを上げる

2月

・『ニンテンドウパワー』サービス終了

・コーエーネットのゲームレンタル事業凍結

・『ひぐらしのなく頃に祭』のコピーソフトを装い、PS2上で起動するとメモリーカード上のデータを破壊するダミーファイルが確認される

3月

・Wii用MODチップが日本でも流通開始

あとがき

本書の執筆に於いて、情報の正確性にはできるかぎり万全を期したつもりではあるのだが、いささか手持ちの資料が少ないため、結果として情報をインターネットに頼った部分もあり、資料不足というより調査不足、知識不足を痛感した。

約３０年のパソコンの歴史。筆者自身が直接かかわっていたのは、ユーザーとしてもせいぜい２５年。業界側からみつめるとなると１５年程度と、すべてを知っているわけではない。特に海外パソコンなどに関する「コピー」の情報は、筆者自身が外国とやりあっていた時期が短いために、あまり詳しくかかれていないのは、かなり心残りと言える。

当時のエピソードについては、時代時代の顔見えぬ時の有名人にヒアリングを行ったりしたのだが、リアルさを出すとどうにも本人が特定できてしまう。内容が「コピー」というクリティカルに違法な行為である故に、いくら過去のこととはいえ、あれは若気の至り、いまさら古傷を掘り返さないでくれ、という風潮甚だしく、逆に面白い話はたくさん聞けたものの、書けない話題が増えてしまった。

実はコピーの世界というのは、頂点にいる人たちはあまり変わらず、時期が変わると名前を変えて登場。仲良くなって実際に会ってみると「またアンタか」ということが非常に多い。

何度別れても再会してしまうため、運命の人なんじゃないか、と思うほどで、たとえばＰＣ８８のエミュレータを起動したら、セーブデータによく一緒にコピーしていた奴のハンドルネームが入っていたり、ダウンロードしたゲームのセーブデータの中身が「おいおいおいおいおいこれ俺のセーブデータ！　本名プレイはづかしぃ」と赤面して、と同時に「待てよ、このゲームは確かあいつが持っていったから……」と、データの流れ元が特定できたりするわけだ。

そういうコピー友達と、久々に再会すると、過去のデータを補完する話となるのだが「そういえば5年前のデータ、CDにわけわかんない絵を描いたりしたおかげで、今はインク部分が浮いちまって読めなくなったからもう1度コピー」と頼むと「申し訳ない俺の板もマジックの部分が浮いちゃって…」と、データが失われたことにショックを受けたり。

でもそういうエピソードだと、誰が誰だかわかってしまうので、当たり障りなく本文では「CD盤面にはイラストを描く輩もいたが、時間がたつと経年劣化してしまうため、非常に敬遠された。なお、CDの盤面に文字を書くことについては、永遠の課題であり、今は内周の狭い透明部分に油性マジックで書くのが有効とされている」なんて一般論チックに書くしかない。当時の「文化」まではかけたけれど、当時のコピーに対する「魂」が見えにくくなったのは、下手にヒアリングしてしまった弊害か……。

とはいえ、パソコンの歴史については「触る」程度だったが、コピーに関係することは駆け足だけれど書ききったと考えている。この本に書かれていることは筆者の見てきた「歴史」であり、生きている世界が違えば「あの時代はそうでなかった」ということもあるだろう。でも、もしそう思ったなら、インターネットに、もっと当時のことを書いてほしい。未来に、パソコン創世記を知らない人たちが、当時どうだったのか、知ることができるように。

最後に、えーと、著作権法って時効3年ですよね？　私、コピーなんて一切してないですよ。あ、だって、この本、本名で書いてるし。

（橋本和明）



違法コピー職人たち
誰も語れなかったパソコンの黒歴史
2007年5月24日初版第一刷発行

著者　橋本和明

発行人　夏岡彰

印刷　サンケイ総合印刷株式会社

装丁　和田奈加子
本文デザイン　工藤雄介（GNN）
カバー・本文イラスト　ホリユウスケ

発行所　株式会社コアマガジン
【営業・通販】
〒171-8553
東京都豊島区高田3-7-11
電話03（5950）5100

【編集】
〒171-0033
東京都豊島区高田3-10-21（4F）
電話03（5286）7054



著者紹介

橋本和明

Kazuaki Hashimoto

ゲーム・プログラム系のソフト会社を経営しはや10年。しかしソフト業界の不況に伴い、現在はPerlをベースにサーバ関係ソフトを開発する他、コンピュータはもちろん、あらゆるジャンルの書籍などの執筆に精を出す。近著は飛行機のマイレージ関連書籍。しかし、いままでいろいろやっていたにもかかわらず儲かったことがないのは、運がないからだろうか、それとも面倒くさがりなのが祟っているのだろうか。

イラスト／ホリユウスケ
カバーデザイン／和田奈加子


9784862521330

ISBN978-4-86252-133-0

C0076 ¥1886E


1920076018862

発行：コアマガジン
定価：本体1886円＋税

違法コピー職人たち

誰も語れなかった
パソコンの黒歴史



違法コピー職人たち

―誰も語れなかったパソコンの暗黒史―

橋本和明［著］

コアマガジン

誰も語れなかった
パソコンの黒歴史

違法コピー職人たち

橋本和明［著］

コアマガジン

WareZ君へ　投稿者:KKC　投稿日:1月27日（月）19時22分18秒

wareZ君、"ワレズ"には笑わせてもらったよ。
しかし、私は君のような馬鹿にはきて欲しくない。
だから教えてやろう。だが二度とここにくるな。

WareZ isn't soft.
WareZ is name of bad copy soft.
Do you understand?
You never come here.

あまりに簡単すぎる英語で書きました。
これで分かるかな?
馬鹿だからわかんないかもね

You is a big fool man.
Hahahaha.

この本を偉大なるハッカー、
KKCに捧げる

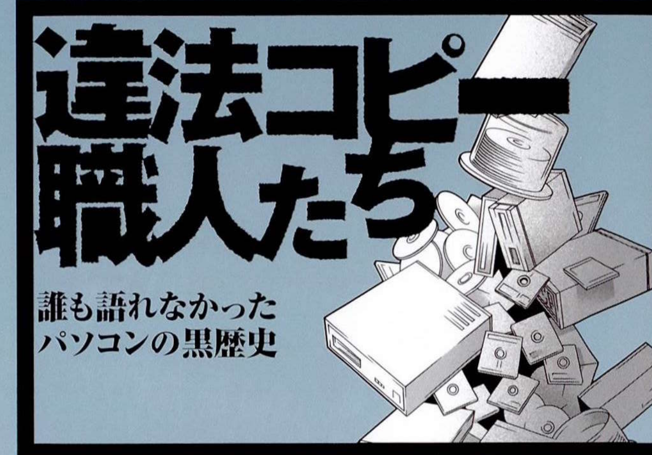


誰も語れなかったパソコンの黒歴史
違法コピー職人たち
橋本和明［著］
コアマガジン





ISBN978-4-86252-133-0
C0076 ¥1886E
発行：コアマガジン
定価：本体1886円+税



著者紹介

橋本和明
Kazuaki Hashimoto

ゲーム・プログラム系のソフト会社を経営しはや10年。しかしソフト業界の不況に伴い、現在はPerlをベースにサーバ関係ソフトを開発する他、コンピュータはもちろん、あらゆるジャンルの書籍などの執筆に精を出す。近著は飛行機のマイレージ関連書籍。しかし、いままでいろいろやっていたにもかかわらず儲かったことがないのは、運がないからだろうか、それとも面倒くさがりなのが祟っているのだろうか。

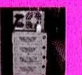
イラスト／ホリユウスケ
カバーデザイン／和田奈加子

違法コピー職人たち
誰も語れなかったパソコンの黒歴史

日本ではじめて違法コピーで逮捕された男が語るwarez（ワレズ）のすべて



ゲームを、音楽を、マンガを、アプリを、映画を、

動画を、画像を、全部タダで手に入れたい！




パソコンの歴史は
コピーの歴史だ

パソコンの歴史は
コピーの歴史だッ

コアマガジン

昔、パソコンソフトのコピーは違法じゃなかった!?

ダブルカセットの時代からマジコン、CD-R、
WinMXにWinnyまで、欲望に彩られたパソコン30年史

この本でコピーとパソコンの関係＆
歴史がよくわかる

愛読者シール応募について

弊社は愛読者の皆様への感謝の一環として、右下の愛読者シールを弊社のすべての書籍・コミックスにとじ込みました。この愛読者シールを集めて弊社「愛読者シール係」までご郵送頂ければ、お買いあげの本の定価の6%を切手または郵便小為替にてお送りいたします。本書以外の愛読者シールを一緒に郵送していただいても結構です。なお、勝手ながら同書名の本は一冊分のみの請求とさせていただきます。引き換え有効期間は発行日より3年間とし、有効期間の確認は郵便局の消印によってさせていただきます。順次発送作業は行っておりますが、若干のご猶予をいただいております。ご理解賜りますようお願い申し上げます。

愛読者シール
違法コピー職人たち
2007年5月24日1980円